F1 2010 LES ASTUCES POUR CONDUIRE COMME UN PILOTE PRO !

joystick

NUMÉRO 239 - FÉVRIER 2011

WWW.JVN.COM

FOCUS DU MOIS



AGE OF EMPIRES ONLINE

LE MEILLEUR... MAIS EN PIRE POUR VOS NUITS !

DIVIN

FROM DUST

POUR LA PREMIÈRE FOIS, DIEU DÉVOILE SES SECRETS À NOTRE JOURNALISTE

DOSSIER

LA MODE DES ZOMBIES !

À force de les mettre à toutes les sauces, les zombies sont-ils cuits ?

BÊTA

DEAD SPACE 2

Tout simplement mortel !

MATOS

Tests : La GTX 570 et le Phenom IIX6

Pratique : Profitez au maximum de l'anti-aliasing



L 13925 - 239 - F: 6,95 €

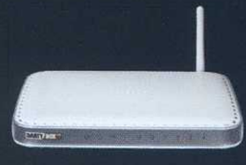
Numéro 239 /Février 2011 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,5

MOINS DE PING, PLUS DE BANG.

AVEC DARTY BOX THD JUSQU'À 100 MÉGA[1], JOUEZ EN LIGNE COMME JAMAIS AUPARAVANT.

- Ping et Lag très faibles pour une plus grande fluidité de jeu.
- Débit jusqu'à 100 méga[1] passant par un réseau spécifique en fibre optique et associé au câble pour une plus grande stabilité de connexion.
- Assistance téléphonique 24h/24, 7j/7[2].





DU 4 JANVIER AU 28 FÉVRIER 2011

POUR TOUT NOUVEL ABONNEMENT DARTYBOX THD, FORFAIT MENSUEL À 29,90€ PENDANT 6 MOIS, LOCATIONS MODEM ET DÉCODEUR SIMPLE INCLUSES. À L'ISSUE DES 6 MOIS, PRIX DU FORFAIT 31,90€/MOIS + 3€/MOIS DE LOCATION DE MODEM[3] + 5€/MOIS DE LOCATION DE DÉCODEUR SIMPLE[4] POUR LES ABONNÉS AU SERVICE TÉLÉVISION.

RENDEZ-VOUS VITE DANS **VOTRE MAGASIN DARTY**, SUR **DARTYBOX.COM** OU AU **3234** 0,12€/MIN DEPUIS UN FIXE

(1) Offre soumise à condition d'éligibilité ; en fonction de la localisation de votre logement, le débit maximal attribué peut être de 30 ou 100 méga. (2) Darty vous garantit un technicien par téléphone 24h/24 pour résoudre votre problème, à l'exception des jours légalement chômés ou sauf interdiction législative, réglementaire ou conventionnelle. Avec votre accord, une prise en main à distance de votre ordinateur peut être réalisée par nos techniciens pour installer et configurer les services et options souscrits. (3) La location du modem est nécessaire à la connexion au réseau permettant l'accès à l'offre. (4) La location du décodeur permet l'accès aux services télévisuels inclus dans l'offre TV.





AMOUR UN JOUR, AMOUR TOUJOURS.

Pour ce numéro de février, j'ai décidé de fêter l'amour ! Oui, l'amour ! Car une fois n'est pas coutume, je ne vais pas répandre des litres de fiel sur les éditeurs de jeux ou les développeurs en manque d'originalité. Non, au contraire, je vais leur dire tout le bien que je pense d'eux ! Pour être honnête, je devrais plutôt dire tout le bien que je pense de Lui. Et cet éditeur canadien (pardon, on me souffle à l'oreille qu'il est toujours officiellement français), c'est UbiSoft. Non pas que je tombe en pâmoison devant l'incontournable, cultissime, indémodable et fantastique Assassin's Creed mais plutôt car UbiSoft tente malgré tout de soutenir les jeux ambitieux et originaux avec, entre autres, From Dust, dont nous faisons la couv. Sans le soutien d'un tel éditeur, et la possibilité de commercialiser son jeu via le téléchargement, Éric Chahi n'aurait jamais pu concrétiser son rêve (et par là même le mien et celui de nombreux joueurs). Alors, je le dis haut et fort, Messieurs d'UbiSoft, je vous aime et continuerai à le faire tant que, vous, vous continuerez à soutenir les « petits artisans » du jeu vidéo, ces créateurs bourrés d'idées (à défaut de dollars) qui tentent de nous offrir des productions à mille lieux des poncifs de l'industrie. J'en profite d'ailleurs pour vous glisser un petit message : si vous pouviez penser au PC pour la sortie d'Outlander, soyez certains que nous vous le rendrions bien. C'est que ce mélange improbable de plateforme et de shoot à la Ikaruga (Dreamcast et Arcade) a largement de quoi séduire les fous furieux que nous sommes.

DEATH POTE

JOYSTICK N° 239 - FÉVRIER 2011

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chefs de rubrique : Fabio « Sundin » Bevilacqua, Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Damien « Savonfou » Coulomb, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Cyril « Cyd » Dupont, Viviane Fitas, Guillaume « C_Wiz » Louel, Axel « Shua » Olivereau, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy.
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guéritte

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de la fabrication : Sophie Danet

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

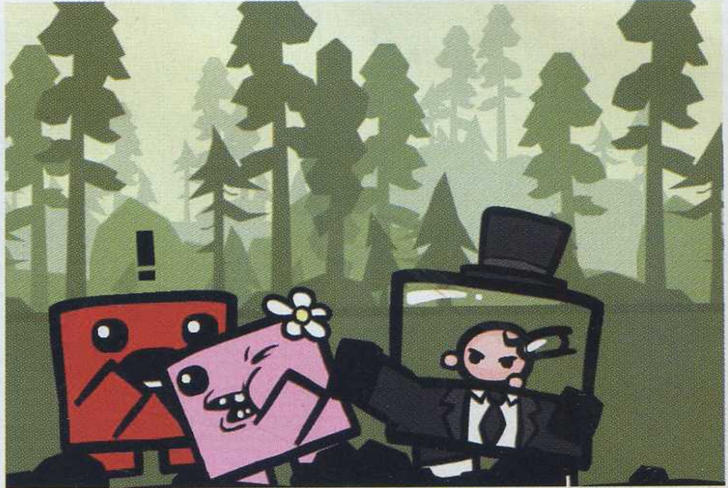
Diffusion : MLP
Impression : Stige S.p.A.
Siège social : San Mauro Torinese (To).
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.





SOMMAIRE





« Inventif, on peut l'être de mille manières dans From Dust. Admiratif, aussi. »

joystick

N° 239 Février 2011



68 LES ZOMBIES Un temps dans tous les jeux, aujourd'hui ils se font rares. Sont-ils périmés ?



40 AGE OF EMPIRES ONLINE Microsoft fait-il rimer RTS avec internet ? Réponse de l'ami Sundin.

RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE... partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de **JVN.COM**

joystick
101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@
yellowmedia.fr

ÉCRIVEZ-NOUS

Grâce à la magie des bouclages décalés, je vous écris ce texte à quelques minutes du très conventionnel **« Bonne année 2011 »** arrosé d'une mare de champagne. J'aime la presse !



Salut à tous,

Nous avons lancé il y a maintenant quelques mois une webradio dédiée aux jeux vidéo et sur le monde geek en général. Nous osons aujourd'hui soumettre à vos critiques notre émission avec cette semaine une émission cultissime (NdLucky : c'est vous qui le dites ?) spéciale Sega, avec la présence d'un invité de marque : Monsieur Maître SEGA en personne ! Sans oublier la chronique sur l'histoire de SEGA, le débat de la semaine : le SEGA que nous connaissions avant manque-t-il à l'univers vidéoludique et surtout l'interview de Maître Sega qui nous explique son parcours ! Tout ça se passe sur La-cave web radio, et c'est visible sur : **www.dailymotion.com.** Lacavewebradio où vous pouvez réécouter nos précédentes émissions, écouter nos chroniques et nos débats enflammés. À bientôt et continuez comme ça !!

PS : Petits exemples de chroniques pour les curieux : d'où viennent les peaux vertes ? Lovecraft dans les jeux vidéo, l'apport de Startrek, etc. Et de débats : existe-t-il des jeux vidéo engagés ? Facebook est-il primordial ? Que donneront les consoles du futur ? Pourquoi les méchants ne gagnent jamais ?

La Cave

JOYSTICK : **Les g33ks parlent aux g33ks ! J'aime votre émission. Son impitoyable format d'1h30, sa bande-son égalisée à la hache, ses références obscures, son ambiance bordélique arrosée à la bière et noyée de fumée. Hop, je bookmarke. Et pour apporter ma modeste pierre à votre édifice, je vous propose pêle-mêle une poignée de sujets absurdes : draguer en C++ complété par un dossier séduire les filles sur Facebook avec FarmVille, devenir un cordonnier binaire, Nintendo et le scandale du « UR Mr Gay », ou encore le très sensible : peut-on vivre avec le Pokemons ? Sur ce : keep on the good work !**

Hello Joy,

Juste ce petit mail pour vous demander de glisser un mot sur un jeu online sympa, très bien réalisé, extrêmement addictif, et qui regroupe des centaines de milliers de joueurs chaque hiver : Ski Challenge, et donc SC11 cette année. Six descentes de Coupe du Monde au programme (Val d'Isère, Val Gardena, Kitzbühel,...), des sensations top quand on bataille avec des potes à coup de millièmes, et un jeu totalement gratos.
Que demander de plus ?

Tripote

JOYSTICK : **Oui, oui, oui. Ski Challenge 2011 est un jeu très sympathique. Très laid, mais très agréable. En revanche, une question me turlupine : Tripote, n'est-ce pas un pseudo qui pourrait vous conduire en prison ?**

Aloha,

J'envisageais pour les fêtes de changer de PC (très vieillissant à base socket 939). J'avais fait ma petite liste au Père Noël sur la base du socket 1366. Mais voilà que les choses se corsent lors de mes recherches sur le net – HORREUR – je tombe sur une news indiquant la sortie de la plateforme sandy bridge pour le 9 janvier ! Qu'es aquo Sandy ?... Oui, la révolution selon Intel intégrant le cpu et le gpu sur la même puce. J'espérais trouver le graal dans le hors-série Matos mais aucune trace de Sandy… Alors séduisante Sandy ? On trouve un peu de tout sur le net. Plateforme de compétition pour certains (mettant à genoux I7 950 ??), rien de fantastique pour d'autres. Que penser, que choisir ? Attendre ou ne pas attendre, telle est la question ? J'en appelle donc au pouvoir de la loutre ! Merci

Mondal78

JOYSTICK : **Aloha Mondal,
Alors comme ça, le charme de la douce Sandy vous a tapé dans l'œil ? Pour ma part, je reste un brin sceptique. Les processeurs Intel du moment reposent sur une architecture Westmere 32 nm. La plateforme Sandy Bridge sera elle aussi une architecture 32 nm et n'a a priori rien de révolutionnaire pour le gamer en goguette. Si les futurs processeurs de la firme californienne enterrent leurs prédécesseurs pour tout ce qui est encodage vidéo et autre travaux reposant sur la puissance de calcul brut, en jeu, vous noterez peu de gain entre un Core I7 2600K et un Core I7 actuel (d'autant que l'overclocking semble beaucoup limité d'après les premiers tests). En revanche, et ça, c'est sans doute plus intéressant, le Sandy Bridge va devenir un nouveau standard. Donc, il est fort possible qu'à sa sortie, les revendeurs de hardware décident de brader leurs stocks de « vieux » procs. C'est là que vous ferez une affaire.**

VU SUR LE BLOG

Intel ou AMD ? Quel processeur choisir quand on veut jouer dans de bonnes conditions à pas cher ? Telle est la question qu'on se pose sur le forum de Joy !

Si tu as les moyens je te recommande le Core i5 760 qui est très performant et a normalement un bon potentiel d'overclocking comme tous les CPU Intel. Sinon pour 50 euros de moins tu as le Phenom X4 955 Black Edition qui, pour un CPU AMD, s'en sort pas trop mal et a dans l'ensemble un bon rapport performance/prix. De plus, son coef débloqué avec une bonne carte mère peut lui permettre d'avoir un overclocking assez sympa pour un CPU AMD (NdLucky : Je crois que le Monsieur n'aime pas AMD).

Philippe

VOTRE DVD

Ce DVD est rond, il est en plastique, pèse 7.9 Go et il est tout à vous. Et si ce cadeau ne suffisait pas à vous combler de bonheur, glissez-le dans votre PC, il y a des jeux dessus !





Quel intérieur charmant ! Douillet, chaleureux et abandonné comme j'aime ! Mais une question me taraude : votre décorateur était-il nyctalope ou aveugle ?

Le jeu complet

Genre Aventure horrifique - **Éditeur** Iceberg Interactive - **Développeur** Zoetrope Interactive - **Site** : www.zoetrope-interactive.com

Darkness Within : À la Poursuite de Loath Nolder

À bien y regarder, les gens ne demandent pas mieux que se satisfaire de leur petit confort bourgeois, vautrés dans le canapé moelleux de leur appartement surchauffé devant une émission de télé réalité débilisante, tout en caressant une peluche Hello Kitty de piètre facture (mais néanmoins hors de prix). Étonnamment, ces personnes on ne peut plus banales ne sont jamais destinées à devenir héros de jeu d'aventure. J'en veux pour preuve Darkness Within, notre jeu complet du mois. Ce point & click compense une réalisation technique un brin désuète par une ambiance pesante toute Lowecraftienne plutôt bien fichue. Ainsi, quand Howard E. Loreid, protagoniste de notre histoire, aurait pu se contenter d'une paisible vie d'employé de bureau comme tout le monde, il a embrassé la carrière de détective. Une foutue mauvaise idée, surtout quand il lui incombe d'enquêter sur Loath Nolder, assassin notoire soupçonné d'être un mage noir des temps modernes.

Zut, j'ai plus de piles !

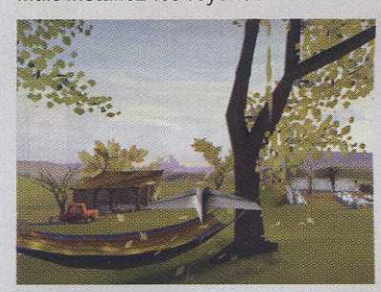
Howard E. Loreid, en plus d'avoir un job bien craignos (ne me regardez pas comme ça, j'emploie des mots has been si j'veux d'abord), est sujet à d'incontrôlables terreurs nocturnes. Et pour ne rien arranger, on dirait qu'il fait tout pour se fourrer dans des situations horribles. Ainsi, Monsieur Howard n'a pas trouvé de meilleure idée que de se rendre dans la maison du prétendu meurtrier de nuit, avec une lampe de poche aux piles mourantes. Évidemment, la baraque déjà sinistre et grinçante à souhait, est supposée être déserte, mais évidemment, elle fourmille de bruits de pas et autres chuchotements. Et… Oh ! Que vois-je ? Un insondable puits de fortune creusé à la pelle dans la cave ? Et si j'y descendais avec une échelle de corde sur le point de céder pour découvrir d'où proviennent les terribles grognements bestiaux qui en sortent ? N'est-ce pas une idée lumineuse ? Comme ça, si un sympathique quoi-que-ce-soit-démoniaque se décide à me bouffer, je suis sûr d'être bloqué avec lui ! C'est peut-être là toute la force d'À la Poursuite de Loath Nolder : dès les premières secondes de jeu, vous savez qu'un truc fou, tentaculaire et effrayant peut vous tomber dessus au détour du moindre couloir. De fait, et même si le soft souffre d'un certain nombre de défauts inhérents aux jeux d'aventure panoramiques, Zoetrope Interactive signe un bon petit Myst-like qui joue à merveille avec nos nerfs, et ça, c'est cadeau !

ET AUSSI…

Jeux Indé

Papier mâché

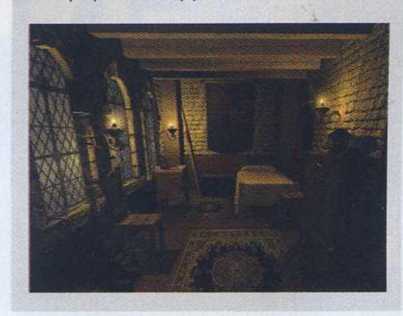
Ce mois-ci, vous trouverez sur votre DVD des démos de Defenstar et Heavy Hogur, respectivement shooter horizontal et jeu de plateforme. Mais vous dénicherez surtout une version jouable du très poétique PaperPlane, une sorte de Flowers à la française, développé par les petits gars de l'ENJMIN. Vous êtes encore là ? Mais installez-les voyons !



Mods

Noir c'est noir

Le mod phare du mois tourne sur Doom 3, et transforme le FPS monotone d'id Software en Thief-like. J'ai nommé… The Dark Mod ! D'accord il a déjà soufflé sa première bougie depuis peu, mais chuuut ! Comme en témoigne le changelog velu de sa version 1.03, ses développeurs lui ont offert de tous nouveaux graphismes. Ce travail considérable méritait bien une piqûre de rappel, non ?





Genre God game
Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft Montpellier
Site www.fromdustgame.com
Sortie Courant 2011

FROM DUST

DIEU HABITE MONTPELLIER

Vous êtes arrivé en 2011 comme vous avez fini 2010, sur les rotules, sans imagination, dégoûté par les FPS aseptisés et les chewing-gums Hollywood. STOP ! Oubliez tout. Inspirez un grand coup par le nez, et soufflez par la bouche. Maintenant, intéressez-vous à From Dust, le dernier projet d'Éric Chahi, et dites-nous : Merci Joystick. Mais de rien.


Chaque tableau a sa propre ambiance… Ici, tragique…

From Dust… Un nom évocateur qui m'a pincé les oreilles pour la première fois un midi, à la pizzeria du coin, dans la bouche à moitié pleine de Savonfou. Faut dire que le monsieur ne ferme pas la bouche quand il mange, surtout pas quand il vous parle du prochain jeu d'Éric Chahi, un homme qui, avec Jules Verne, a bercé les années pubères de notre cher collègue. Savonfou m'a ensuite parlé de « God game », de la passion du créateur français pour les volcans et de la technologie incroyable développée pour From Dust. Le problème avec Savonfou, c'est qu'on ne sait jamais vraiment à quoi s'attendre: Éric Chahi trônait-il vraiment à la tête de ce projet? Ne confondait-il pas avec Éric Cahil, son voisin peintre en bâtiment? Et savait-il que le God game était un genre disparu depuis des millénaires? Toujours est-il qu'il avait réussi son coup. Aussi insupportable qu'un Savonfou excité puisse être, il avait attisé ma curiosité, et celle de toute la rédaction.

Quelques mois plus tard, GamesCom de >>>

« Un point de vue original qui, dans un tout autre style, rappelle un peu eXperience 112 de Nicolas Delaye. »

À SAVOIR

1 Eric Chahi est le créateur de From Dust, ce qui est déjà une excellente raison de s'y intéresser.

2 Mère nature est le personnage principal du titre. Et on se sent fort, dans le costume de Mère nature.

3 Le moteur graphique maison, le Lyn, envoie sacrément du bois. On peut même dire qu'il envoie la cheminée.

Bâtir un village autour d'un volcan, voilà qui est bien co... audacieux !

>>> Cologne. From Dust se remontre, paré de ses plus beaux atours. Ce jeu est atypique, intrigant, séduisant. Pas si étonnant au vu du pedigree de son maître architecte, Éric Chahi, une des figures emblématiques du jeu vidéo, père des Another World et autres Heart of Darkness. Mais From Dust en couverture de Joystick, quand même… Un jeu qui sera exclusivement vendu par la voie digitale, et qui est développé par une équipe qui se compte sur les deux doigts de deux mains ? Bah, pourquoi pas. Après tout, il y a un adage qui dit : « Le soir, tous les crocodiles sont gris ». Et si vous vous demandez quel est le rapport avec ce qui précède, je vous conseille de vous poser fissa et confortablement sur votre canapé, et de lire attentivement la suite.

Heure 0 : Sundin rencontre Éric Chahi. Nous sommes tout début 2011. Savonfou ayant les deux rotules brisées (selon la version officielle, il serait tombé dans les escaliers), c'est votre serviteur qui aura le privilège de visiter les studios montpelliérains d'Ubisoft. Éric Chahi m'accueille détendu, souriant, et me conduit sans atermoiements vers une salle de test. Un peu honteux, je pense alors à Savonfou, les jambes dans le plâtre, à se gaver de raviolis en boîte. Tant pis. Le Creative Director est accompagné de Guillaume Brunier, Producer de son état. Sur un écran, From Dust ronronne déjà. S'ensuit une courte présentation du concept : dans From Dust, le joueur tient la destinée d'un peuple entre ses mains, un peuple primitif qui a perdu les traces de son passé. « From Dust est une quête vers les origines de sa tribu », nous explique Éric Chahi. Dans chacune des cartes créées par les équipes de développement (13, pour le moment), la tribu doit s'accaparer des totems pour construire un village, puis trouver une porte de sortie vers le prochain niveau. Mais attention, il n'est pas question de « toucher » aux hommes. Dans From Dust, le joueur ne manipule que « le souffle » de sa tribu, sorte d'outil magique lui permettant de refondre le terrain à sa guise, de changer le cours des mers, de modifier les reliefs, de faire ou de défaire les montagnes les plus abruptes. Un point de vue original qui, dans un tout autre style, rappelle un peu eXperience 112 de Nicolas Delaye. Mais ici, le personnage principal est la nature. Et nous, le dieu capable de la boule-



Objets mystiques, certains totems confèrent des pouvoirs spéciaux à ses possesseurs.



Oh oui que ça te gratte ce vilain masque de poulet, hein ?

verser (même si, on le verra plus loin, elle nous bouleversera aussi). « C'est en ça que From Dust a un côté God game, précise Guillaume Brunier, mais en réalité, on pourrait aussi le concevoir comme un Puzzle game systémique ».

Heure 1 : Éric Chahi joue à From Dust. Pour cette première carte, la toute première du titre, un tuto qui a pour mission de familiariser le joueur avec les contrôles et l'univers, c'est Éric Chahi qui prend les commandes. Le monsieur est fier : « La terre vit ». Dans ses mains, l'expérience paraît grisante : l'interface est épurée, le rendu visuel est superbe, avec des environnements super-soignés, « à la fois arides et maritimes, mais avec des espèces végétales très typées ». Il est possible de manipuler à peu près n'importe quoi : l'eau, le sable, les arbres (dotés de capacités spéciales). L'idée est née en 2005. Éric Chahi, passionné par les volcans (voir par ailleurs) voulait « créer un jeu où la géologie avait une place cruciale. Je pensais surtout à

« Inventif, on peut l'être de mille manières dans From Dust. »

l'importance de l'érosion, j'avais même codé une esquisse d'écoulement (rires), qui montrait bien le côté vivant du terrain ». Nourri de Populous et de Rez (« pour la connexion permanente entre gameplay et musique », dira le créateur), le concept est présenté en 2006 à Ubisoft, convaincu. Le travail d'équipe commence en 2008. Plus tard, Éric Chahi précisera qu'au fil de son développement, From Dust a bien changé : « Si le postulat initial se basait également sur une idée d'érosion très forte et un monde en mouvement, il était beaucoup plus centré sur les hommes ». À Guillaume Brunier d'enchaîner : « Il n'y avait pas de réelles interactions avec le terrain, ça passait par les hommes, et ç'en devenait beaucoup plus laborieux. En testant, on s'est aperçu qu'on prenait un réel plaisir à jouer avec le terrain ». Il y a un an et demi, l'équipe de dev' enclenche alors un virage à 90 degrés, bien aidée par les possibilités technos du moteur maison (le Lyn, voir par ailleurs), et rapproche ainsi From Dust d'un God game. Par une petite pirouette du nom de « souffle de la tribu », Éric Chahi et son équipe proposent dorénavant au joueur de penser terrain et exclusivement terrain. Les membres de la tribu seront autonomes, mais attention, ils resteront néanmoins un élément central du jeu, et l'objectif se veut très >>>



Typiquement le paysage qui m'a fait baver sur le pull d'Éric Chahi. Pardon, Éric.



Les hommes savent nager, enfin, un peu, quand l'eau n'est pas trop profonde.



Un coup sur la gâchette gauche, et je draine un peu de sable.

Il est possible de suivre ses hommes un par un, en vue rapprochée.

>>> clair : amener ses hommes à peupler chaque île, à trouver une porte de sortie, et à découvrir leurs origines (Éric Chahi parlera « d'attachement narratif »).

Heure 2 : Sundin joue à From Dust. Je suis le premier journaliste à essayer From Dust. J'ai un pad en main, mais From Dust tourne sur PC, et tourne bien. Il sera bien entendu possible de jouer à la souris (même préférable, si vous voulez mon avis). L'île sur laquelle se trouve ma tribu est accueillante, colorée, chatoyante même. Aucune menace à l'horizon. Le premier totem est à deux pas de mes hommes qui, via une simple pression au niveau du totem, bâtissent aussitôt leur camp. Une végétation luxuriante habite dorénavant mon pré. Faire pousser la végétation sur toute la carte est d'ailleurs un de mes objectifs secondaires, qui m'octroiera renseignements sur ma tribu et les dangers qui m'entourent (Laurent Genefort, écrivain de SF a participé à cette « encyclopédie »). La végétation a aussi cet intérêt qu'elle marque la progression dans le niveau, « c'est un signal pour le joueur », nous dit Guillaume Brunier. L'accession au second totem est barrée par la présence d'un cours d'eau séparant les deux îles. Je procède par essais erreurs, tâtonne un peu en tentant de drainer la rivière (avec la gâchette gauche), puis décide de puiser le sable sur une île voisine (même procédé, avec la gâchette gauche) pour la déverser sur cette même rivière (avec la gâchette droite). Une petite colline se dresse, qui permet à mes hommes (contrôlés par l'IA) d'accé-

MUSIQUE MAESTRO !

Comme dans les autres domaines, Éric Chahi et son équipe (et notamment Alexandre Carlotti, directeur audio, Charlie Atanasyan, chargé des sons, et Manu Bachet, superviseur) ont fait preuve d'un goût du détail particulièrement prononcé pour tout ce qui a rapport au son et aux sons. L'équipe montpelliéraine a même créé une langue propre aux habitants de From Dust (inspirée du malais). Pour certains bruitages, le parler des tribus et le fond sonore, notre équipe a fait appel à deux cadors en la personne de Tom Salta (un compositeur qui a œuvré sur plusieurs des licences Ubi) et du percussionniste Bashiri Johnson (allez voir sur le net, énorme, ce mec). From Dust propose au final deux registres musicaux :
1) Le monde de Dust, nourri des rythmes africains et tribaux.
2) Une musique plus aérienne, « plus de notre monde », à base de cordes.



Assécher une rivière est un des moyens de frayer un chemin pour ses hommes.

››› der au second totem. Je réitère le procédé pour arriver à la mystérieuse porte de sortie, mais cette fois, en bloquant l'eau à sa source, avec du sable à même l'embouchure de la cascade. Inventif, on peut l'être de mille manières dans From Dust. Admiratif, aussi. « Le monde évolue avec nos actes », nous dit Éric Chahi. « Lentement, la terre se façonne sous nos doigts. Il y a un réel plaisir à s'approprier l'environnement ». Le monsieur vise juste. En outre, rien n'empêche de s'amuser un peu avant de passer à un autre niveau. « Les gens peuvent se fixer leurs propres objectifs, nous précise Guillaume Brunier. S'ils veulent ériger un village (Nb : un totem colonisé peut ensuite être déplacé, dans un lieu plus sûr par exemple) sur la plus haute montagne qu'ils viennent de créer, c'est possible ». Troisième carte : toujours aussi séduisante, de prime abord. Malheureusement, on m'annonce qu'un tsunami guette ma tribu. On m'indique même qu'il ne va pas tarder. J'apprends alors que ma tribu peut s'en prémunir en capturant un savoir ancien déposé sur une pierre. Même problématique que précédemment : un cours d'eau, puissant cette fois, m'empêche d'aller ausculter ladite pierre. Je draine du sable, je draine du sable, je draine du sable, mais à cause d'un mélange de malchance incroyable (ouais, bon, et du manque de skill aussi) et de l'inefficacité de ma stratégie, la puissance de l'eau défait, essai après essai, mes maigres fondations. Quelques minutes plus tard, le tsunami emportera ma tribu ad patres. Game Over. « Chaque environnement a sa propre logique, déclare Éric Chahi, et chaque niveau aura ses propres contraintes (de temps, de timing, de quantité de matière à modeler...) ». Je m'y recolle, et malgré une stratégie encore une fois assez bourrine (mettre du sable encore et encore sur le cours d'eau), je parviens à remplir mes objectifs. Si j'avais été un peu plus judicieux, j'aurais pu détourner le cours d'eau de son lit originel et recréer un nouvel itinéraire. Le passage aurait alors été asséché, et ma tribu aurait pu se déplacer en toute quiétude.

Heure 3 : From Dust en a sous le capot. Sous son visage de petit jeu bac à sable/démo technologique pour chômeur passionné de terraforming, From Dust cache pourtant bien plus. Les cartes passent, les durées s'allongent (30 à 40 minutes), les contraintes et les possibilités se multiplient, si bien que j'ai vu de mes yeux (croix de bois, croix de fer, si je mens, je vais chez Mario à midi) Éric Chahi stresser devant son propre jeu à l'idée de ne pas arriver à sauver sa tribu d'un tsunami. Donner des émotions était un autre des enjeux des équipes montpelliéraines. Cela passera par la musique, directement connectée au gameplay, par les voix, par les comportements de groupe ou par une multitude de petites choses, comme les fumerolles au contact de l'eau et de la lave. ›››



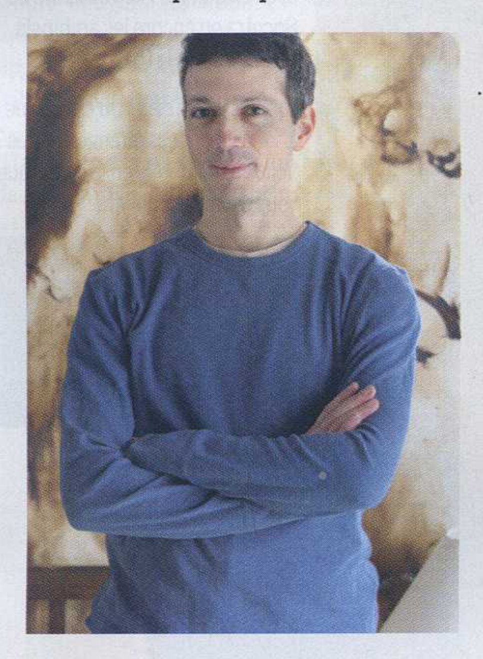
Je n'ai vu aucune trace de la faune pendant la présentation. Info ou intox, cet artwork ?

PORTRAIT

Éric Chahi,

Creative Director sur From Dust

Mordu de géologie, passionné par le théâtre, Éric Chahi est un personnage diablement intéressant, qui méritait bien son petit portrait.



Petit pull trendy à rayures bleues et rouges, jean gris, la mine souriante en toutes occasions, Éric Chahi sait charmer son hôte. Sans en faire trop. Lui qui a commencé à programmer sur Oric 1, il y a 28 ans, en 1983, semble n'avoir rien perdu de sa passion pour le jeu vidéo. Le papa du mythique Another World (1992) et du malheureusement moins convaincant Heart of Darkness (1998) se dit d'ailleurs très content d'être de retour avec From Dust, nourri de ses passions, les volcans, et le théâtre. Les premiers l'ont toujours fasciné, et quand il a su qu'il était possible d'aller sur le terrain, le monsieur ne s'est pas fait prier. En 1999, il débarque aux Vanuatu. Il en revient marqué par cette expérience. En 2002, il part embrasser l'Etna « et ses fontaines de lave qui montaient à 200 mètres de haut » (il le raconte avec de grands gestes). « Chaque volcan a sa personnalité, on retrouve ça dans From Dust », précise-t-il. Le théâtre, « un endroit où on peut s'affranchir du quotidien et jouer avec les autres » a, semble-t-il, également pesé dans la balance, sur ses réflexions, ses projets. Pour son come-back, il nous parle de « créer un jeu pour communiquer et pour exprimer quelque chose ». On pourrait croire le monsieur timide de prime abord, il ne l'est absolument pas. Il est plutôt un bon client, à la recherche des bons mots, des mots justes, comme il est à la recherche des bons éléments de gameplay. Disponible, et très volubile quand il s'agit de parler de ce qu'il aime, Éric Chahi est un énorme gage de qualité pour From Dust, un projet qui, sans aucun doute, lui ressemble.

1

UN UNIVERS COHÉRENT

DÉPAYSEMENT GARANTI

1 Riche en couleurs. Le monde de From Dust est fait de contrastes : les tonalités turquoise de l'eau se mêlent aux tonalités brûlantes des volcans.

2 Masqués. Les hommes sont masqués par un coquillage nacré. Le but était d'obtenir un peuple crédible mais unique.

3 Onirique. Les graphistes ont été inspirés par de nombreux lieux existants : l'île Yéménite de Socotra ou encore les archipels lagunaires de la Polynésie.

4 Mystères. Qu'est-ce que cachent ces étranges portes ? Voilà un des nombreux secrets que vous devrez découvrir.

2

3



4



Si la nature peut être belle, elle peut être également destructrice. Sa puissance se ressent sur chaque panorama.

« From Dust est un projet terriblement atypique. En ça, il a déjà remporté une première bataille. »

« Un détail qui a augmenté l'emprise du jeu sur ma personne », raconte en souriant Guillaume Brunier. Toujours est-il, comme je le soulignais juste au dessus, que les possibilités se multiplient rapidement. « Un vrai casse-tête pour canaliser l'expérience en termes de design », nous dit le Producer. Par exemple, vous aurez bientôt la possibilité de figer l'eau, ou même la lave, pendant un court laps de temps (ces pouvoirs sont liés à la colonisation des totems). Vous découvrirez également des arbres variés, aux capacités diverses : des arbres de feu, des arbres à eau, des arbres détonants (qui creusent le sol). Il s'agira de « trouver les ingrédients qui vont bien ensemble », précise Éric Chahi. Et de les combiner intelligemment, bien entendu. On peut même imaginer que le champ des possibles ira au-delà des habitudes des développeurs montpelliérains. Guillaume Brunier nous raconte d'ailleurs comment ils ont trouvé, un peu par hasard, qu'il était possible de « faire bouger » ses hommes plus rapidement que par la voie traditionnelle (la marche) : en leur balançant une demi-douzaine camions-citernes d'eau sur la poire !

Heure 4 : Un OVNI est en approche. Guillaume Brunier et Éric Chahi ne s'en cachent pas : « On fait quelque chose d'assez artisanal », dit le premier. « On a même un côté un peu bricole », rigole le second. Moi, From Dust ne m'a pas franchement fait rigoler. Il m'a plutôt conquis. J'y ai vu une expérience contemplative (Éric Chahi nous parle d'un « jeu sur le temps qui passe »), un peu onirique, mais également un challenge intéressant basé dans un univers « tribal mais décalé par rapport à ce qu'on connaît », dixit mes interlocuteurs. From Dust est donc un projet terriblement atypique, et en ça, il a déjà remporté une première bataille. Maintenant, soyons honnêtes, la guerre se jouera sur de nombreux autres fronts : la complexité des puzzles plus avancés, la qualité du lien avec sa tribu, et plus simplement, la variété des situations. From Dust a donc encore beaucoup à prouver, mais de cette première grosse prise de contact, Joystick en a gardé que du très, très bon.

SUNDIN



Mais qu'est-ce que je vais bien faire en attendant la sortie de From Dust ? Un tour dans le désert ? Pourquoi pas...

UNE TECHNO DE POINTE

From Dust tourne sur le moteur maison Lyn, un moteur qui excelle (notamment) pour simuler les fluides. C'est Ronan Bel, de l'équipe ingé, qui nous a fait la petite démo. Chaque carte se compose d'un sol constitué de roche, dure. Au-dessus, de la terre, qui elle est malléable. Encore au-dessus, de l'eau, qui, quand elle se meut, transporte des sédiments ; sédiments qui se déposent quand l'intensité du flux diminue. Autre type de fluide : la lave, qui elle, se solidifie au contact de la roche ou de la terre. Les cartes sont divisées en grilles, composées de cellules qui ont leurs règles propres et qui interagissent avec les cellules adjacentes. Bon, je vais m'arrêter là parce qu'il est trois heures du mat', mais retenez que tout est complètement dynamique, l'environnement est en permanence connecté à la simulation. Il n'y a rien de précalculé, ce qui fait d'ailleurs la fierté de toute l'équipe, qui se dit aussi « à la pointe en termes d'optimisation CPU ».

NEWS



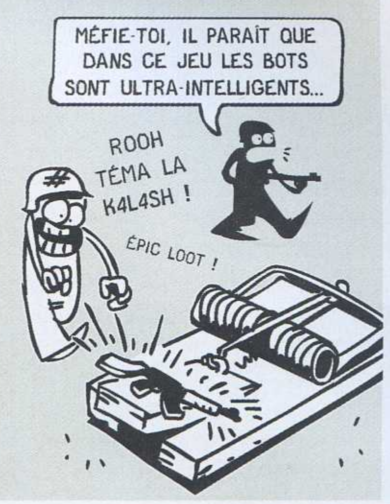
PREMIÈRES IMAGES 28
Retour sur le nouveau craft de la nouvelle Lara Croft. Fanboy, tu seras surpris...

Opinion

PAR YAVIN

Pas si futés...

À chaque nouveau titre présenté, on a beau lire scrupuleusement le communiqué de presse, il est devenu bien rare d'y voir mentionnées d'éventuelles qualités de l'intelligence artificielle. Étrange, surtout quand on se rappelle du premier épisode de Half-Life et ses soldats crédibles, contournant les obstacles, capables de venir nous chercher dans le moindre recoin, prêts à nous jeter une grenade aux pieds au besoin. Depuis ? Plus grand-chose, les ennemis des titres de 2010 n'agissent pas avec beaucoup plus d'intelligence que ceux de 1998. Difficile de déterminer s'il s'agit là d'une véritable volonté des développeurs (des ennemis trop intelligents poseraient-ils trop de problèmes ?) ou d'un blocage technologique que personne ne parvient à franchir. Une chose est sûre, l'équilibre parfait ne peut exister qu'en s'adaptant à tous les types de joueurs. Nous n'y sommes pas encore, mais peut-être qu'un jour... On peut bien se permettre de rêver un peu, après tout.





Video Game Awards 2010 ■ Soirée mondaine

Plein les mains, plein les yeux

Hollywood a ses Oscars, la télé américaine ses Emmys et, maintenant, le jeu vidéo d'Outre-Atlantique dispose de ses prestigieux Video Games Awards. Les plus cultivés d'entre vous me feront remarquer que cela fait déjà 7 ans que la cérémonie se déroule devant les caméras de la très masculine chaîne américaine Spike TV bien que cette édition... fut un peu différente. Bien sûr, tout le gratin de la profession y était, dans un magnifique show blindé de réalité augmentée, et présenté par un Neil Patrick Harris (How I Met Your Mother) toujours aussi hilarant. Mais surtout, la soirée permit d'en prendre plein les mirettes grâce aux « World Premiere », un nombre incalculable de bandes annonces exclusives de jeux très attendus (voir page de droite), que ce soit sur consoles ou sur PC. Et entre ces grands moments ont défilé les prix. Grand vainqueur de la soirée, Red Dead Redemption (que l'on attend toujours sur nos bécanes...) repart avec le prix du jeu de l'année alors que les Canadiens de Bioware embarquent les trophées de studio de l'année, meilleur RPG de l'année et meilleur jeu Xbox 360 avec Mass Effect 2. Le jeu indépendant de l'année ? Limbo (on l'attend toujours aussi celui-là). Le plus attendu ? Portal 2. Le meilleur jeu PC ? Starcraft II ! Voilà pour les principaux et les plus mérités alors que d'autres prêtent à sourire comme Need for Speed : Hot Pursuit en meilleur jeu de bagnole ou la meilleure bande-son attribuée à DJ Hero 2. Au final, même si quelques titres japonais et européens faisaient partie des finalistes, la plupart (excepté Super Mario Galaxy 2 comme meilleur jeu Wii) sont repartis les mains vides. L'Amérique du Nord s'est donc beaucoup regardé le nombril lors de cette soirée mais, après tout, les prix les plus prestigieux s'avérant particulièrement légitimes, comment le leur reprocher ?

> La soirée permit d'en prendre plein les mirettes grâce aux « World Premiere ».

Mass Effect 3 ■ Dernier acte

L'ultime bataille

Véritable climax émotionnel des Video Game Awards, la première vidéo officielle de Mass Effect 3 aura été l'occasion d'en apprendre un peu plus sur la conclusion du plus magnifique space opera de l'histoire vidéoludique. On y découvre un homme seul muni d'un fusil à lunettes planqué dans Big Ben, entouré d'une gigantesque armée de robots faisant déferler l'apocalypse sur un Londres en ruines. Loin de l'agitation, Shepard contemple l'horreur et se prépare à agir… Conclusion, logo du jeu, applaudissements et cris du public, Bioware a réussi son effet en frappant un grand coup ! Le titre devrait sortir vers la fin de l'année prochaine et proposer une approche RPG plus poussée que son prédécesseur (ce ne devrait pas être trop difficile…) ainsi qu'un système de combat amélioré et un peu plus d'exploration. Il se pourrait même que l'on retrouve des séquences à bord de véhicules qui rappelleront des souvenirs aux fans du Mako du premier épisode. Bien sûr, il sera permis – et conseillé – de récupérer ses anciennes sauvegardes afin de poursuivre l'aventure dans la continuité des actions précédentes. Rendez-vous dans un an pour un dernier bout de route avec les héros du Normandy !



Une première vidéo officielle de Mass Effect 3 qui décoiffe !

The Elder Scrolls V : Skyrim ■ En 2011, si tout va bien

Au royaume des dragons

Invité surprise des annonces de fin d'année, le cinquième volet de la série The Elder Scrolls (débuté en 1994 avec Arena) n'aura pas laissé filtrer grand-chose des grandes lignes de son histoire. À vrai dire, on ne sait pratiquement rien si ce n'est que le titre disposera d'un tout nouveau moteur 3D et pourrait se dérouler dans la province de Bordeciel (Skyrim dans la langue d'Harry Potter). On devrait y affronter d'énormes dragons cracheurs de feu pendant que… et… avec aussi… non, décidément, on n'en sait pas plus. Si vous saviez à quel point cela me frustre… Bref, on se rappelle, on se fait une bouffe et on en reparle.



BRÈVES

Nouvelle tête

Matt Ployhar, vous ne le connaissiez probablement pas avant de lire cette brève et dans quelques secondes vous saurez qu'il s'agit du nouveau président de la PC Gaming Alliance. Le bonhomme remplace Randy Stude, un autre mec dont personne ne soupçonnait l'existence jusqu'ici. Lors de la passation de pouvoirs, ils ne se sont probablement pas reconnus eux-mêmes.



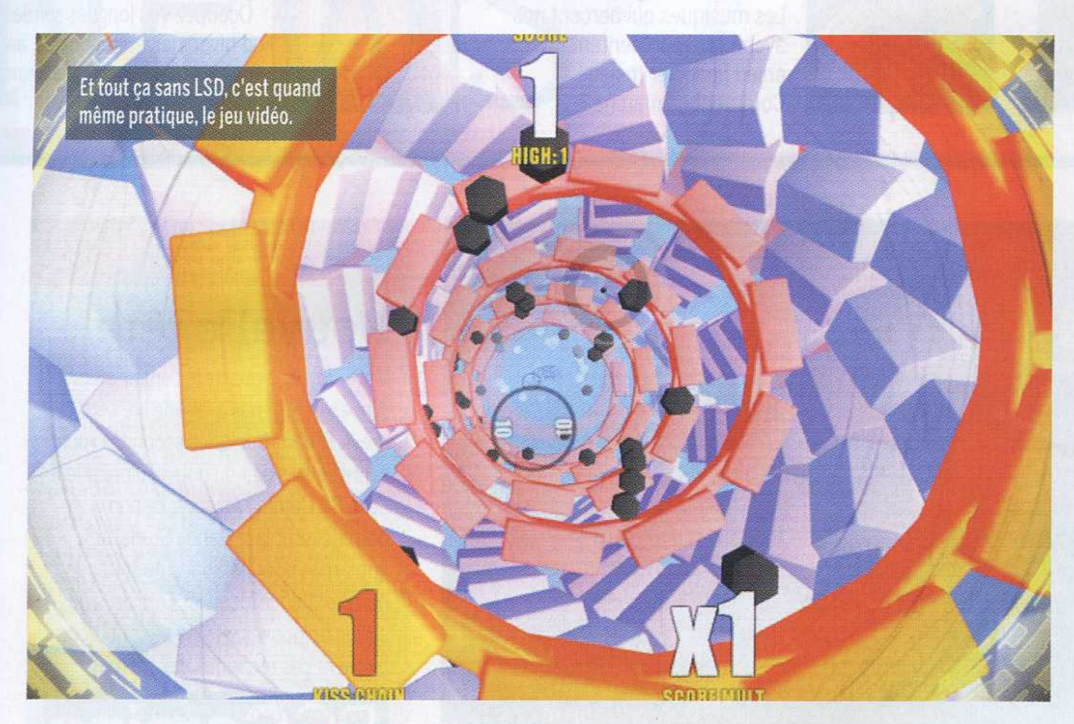
Fin du jeu

Selon toute vraisemblance, l'adaptation en jeu vidéo du célèbre roman La Stratégie Ender d'Orson Scott Card aurait été purement et simplement annulée. D'après Donald Mustard de Chair Entertainment (développeur du titre), le projet ne cadrait plus avec la vision d'Epic Games, maison mère du studio et plus adepte des franchises originales.



Vision 2.0

Pour Franck Gibeau, big boss d'EA Games, l'ère des jeux sans la moindre fonctionnalité en ligne est définitivement terminée. Remarquez, il ne se mouille pas trop, sachant qu'un simple upload du score peut être qualifié de la sorte. Néanmoins, il faut bien se rendre à l'évidence, jouer totalement déconnecté de l'Interweb devient de plus en plus compliqué.



Et tout ça sans LSD, c'est quand même pratique, le jeu vidéo.

1... 2... 3... KICK IT ! ■ Si on chantait ?

Futur gros morceau

Vous la connaissez celle du pigiste qui rédige une news et ne peut pas faire rentrer le titre complet en haut de son texte ? Moi, oui, depuis que ces farceurs de Dejobaan nous ont sorti – en 2009 – l'impressionnant AaAaAA !!! – A Reckless Disregard for Gravity. Je pensais même en avoir fini avec ça quand, soudain, tombe dans ma boîte l'annonce de, tenez-vous bien, 1… 2… 3… KICK IT ! (Drop That Beat Like an Ugly Baby) ! Derrière ce nom légèrement alambiqué (mais légèrement, hein) se cache un nouveau jeu de dextérité plein de promesses, dans la mesure où le jeu s'adaptera totalement à nos propres musiques. Certes, Audiosurf nous avait déjà fait le coup mais ce nouveau titre devrait réussir à s'en démarquer sans trop de mal. Ici, le but est de frôler les éléments apparaissant devant vous afin de marquer un maximum de points tout en éliminant des cibles au canon dans le même but. Il est d'ores et déjà possible de tester le jeu, en version alpha, à condition de précommander la version finale prévue pour le courant 2011. Acheter le droit de tester ? Oui, la démarche est un peu curieuse alors vous allez faire comme moi, et attendre.

> « Le jeu s'adaptera totalement à nos propres musiques. »

LE COLLECTOR

Un collector de tueurs !

Le mois dernier, nous vous disions tout le bien que nous pensions de The Witcher 2 : Assassins of the Kings. Aujourd'hui, l'attente nous paraît d'autant plus difficile que le contenu de la version Collector a été dévoilé. En sus du jeu et du manuel, CD Projekt nous offrira également un DVD making of, la bande-son, une carte imprimée du monde, un guide complet, deux papercraft mais aussi un artbook de 200 pages, un guide pour « tricher » aux jeux de dés et de cartes (les mini-jeux ingame), trois autocollants, un papercraft exclusif, un buste de Geralt et des DLC exclusifs... Un collector de tueurs donc !



BRÈVES

La totale

D'après Jamie Fergusson, lead designer chez Creative Assembly, il n'est pas interdit d'envisager un titre de la série Total War dans un cadre plus moderne. Remarquez, c'est vrai que les batailles seraient bien plus vite pliées à coups de bombes atomiques sur la gueule de l'ennemi.

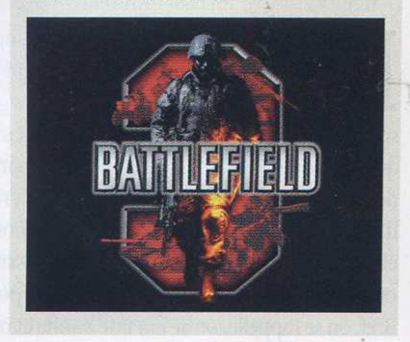


L'assassin qui tue

Les joyeux drilles d'Ubisoft auraient récemment sondé un gros panel de joueurs afin de déterminer le contenu (ou du moins une partie) du futur Assassin's Creed 3. Si les questionnés ont affirmé, pour déconner, vouloir Winnie l'Ourson en héros, on est mal.

Dernière minute

C'est officiel, on en parlera bientôt au 20 h de TF1, Wikileaks publiera les câbles confirmant l'information, Vladimir Poutine le chantera bientôt lui-même lors d'un grand concert au Stade de France : Battlefield 3 sortira dans le courant 2011.



BABE DU MOIS

LARA CROFT

Eidos/Square Enix et Crystal Dynamics viennent de présenter la toute nouvelle Lara. Si elle devrait garder une plastique avantageuse, oubliez la pin-up des premiers temps puisque, définitivement, cette nouvelle version se veut sombre et emblématique du renouveau de la série. D'ailleurs, la première image dévoilée laisse à penser que cette chère dame a connu de bien difficiles moments. Et la série devrait toujours faire la part belle à l'exploration, elle se veut également plus adulte avec des ennemis humains à affronter par dizaines. Certaines mauvaises langues affirment même que toutes ressemblances avec la série Uncharted (PS3) ne seraient pas du tout fortuites.

Air Conflicts : Secret Wars ■ Ciel, des avions !

DEUX POUR LE PRIX D'UNE

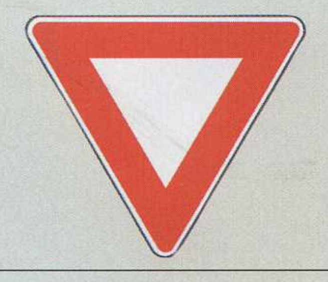
Plutôt original, ce nouveau jeu de combat aérien, dans la mesure où l'on pourra prendre les commandes d'avions de chasse d'époque pour s'en aller revivre les joutes les plus épiques des deux guerres mondiales. Au menu : 7 campagnes, 16 avions à piloter, 49 missions et des centaines d'heures de plaisir si le titre est réussi et parvient à nous convaincre lors de sa sortie vers la mi-2011. Cependant, et sans vouloir casser l'ambiance, le rendu visuel aurait sans doute mérité un meilleur traitement. Enfin, c'est moche, quoi.



BRÈVES

Le nez fin

Vous n'avez pas mis de déodorant ce matin, moi non plus, voilà sans doute pourquoi nous n'aurons pas droit à une démo de Dead Space 2. Electronic Arts la réserve à nos amis consoleux qui, eux, ont les aisselles qui dégagent de magnifiques senteurs de lavande et excitent la libido, c'est bien connu.



Pour vous, les fans

Fête du slip chez Spellbound qui nous annonce une première extension pour Gothic 4. Celle-ci s'intitulera Fall of Setarrif et ajoutera nouvelles quêtes et jolis donjons à ce jeu de rôle sorti tout récemment. La sortie serait prévue pour les tout premiers mois de 2011, peut-être même en janvier.



La corde au coût

Lorsque vous lirez ceci, l'excellent bac à sable indé Minecraft aura vu son prix augmenter d'environ 50%. Selon le développeur, cette décision se justifie par le passage du stade alpha au stade bêta. Donc si vous ne l'avez pas acheté avant, le monsieur vous fait savoir que vous êtes un gros bêta.





The Trench ■ L'amicale des poilus

Grande guerre ou grande gueule ?

Les nombreux Dylan et Brenda nés au plus fort du succès de la série Beverly Hills 90210 vous le confirmeront, maintenant qu'ils ont tous atteint l'âge de la majorité, certains noms sont assez lourds à porter. Il en va un peu de même pour Prophecy Resurection Origine que ses développeurs français ont finalement rebaptisé The Trench afin qu'il ait l'air un brin moins ridicule dans les soirées mondaines. Pour rappel, le titre se veut un FPS solo prenant pour cadre la délicieuse Première Guerre mondiale dans lequel nous incarnerons un fantassin français envoyé à Verdun pour étaler ses entrailles sur plusieurs kilomètres, comme la mode le voulait à l'époque. Plutôt ambitieux, le jeu proposera un scénario à embranchements multiples, du corps à corps, le sempiternel système de couverture (pour se planquer, pas pour dormir au chaud) ainsi que des séquences d'infiltration et une déformation dynamique du terrain. The Trench devrait sortir dans le courant de l'année 2011, nous saurons alors si toutes ces belles promesses se transforment en gros panard vidéoludique bien qu'il n'y ait aucune raison de ne pas y croire au moins un peu.

> « Le jeu proposera un scénario à embranchements multiples. »

MAGAZINAGE

Skitterbots



Les « robots » ne cessent de nous surprendre. Après avoir exploré les possibilités de reproduire le comportement d'un chien, voici qu'ils s'attaquent aux insectes. Ainsi les Skitterbots, miment à merveille les blattes. Mais attention, loin d'être intelligents, ils devront être contrôlés via la petite télécommande qui les accompagne. L'intérêt ? Réaliser des courses et des combats franchement délirants et techniques puisque leur contrôle demande un certain apprentissage. Et pour le prix, comptez une vingtaine d'euros par exemplaire. Site : **www.deskpets/fr**

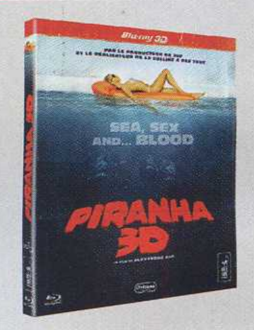
LES DVD DU MOIS



Tout dans la finesse

Si vous êtes fans des films d'horreur outranciers mais plein d'humour (noir) et des films GrindHouse en général (Machete, Planet Terror), Tokyo Gore Police est pour vous. Issu de l'esprit dérangé d'un studio nippon dont le seul credo est toujours plus de gore, ce film d'action déjanté vous comblera avec des scènes toujours plus délirantes les unes que les autres, et un scénario qui tient la route, fait assez rare dans ce type de production. Un film à regarder avec votre petite amie (si elle a le cœur bien accroché) ou avec vos potes !

TOKYO GORE POLICE *(Ed.* ELEPHANT FILMS*)*



Babes, Boobs and Gore

Après La Colline a des yeux, Alexandre Aja revient avec un nouveau remake de film d'horreur 100 % américain. Cette fois, il démontre sa maîtrise du genre en nous proposant un film fidèle au titre original tout en réussissant le tour de force de s'en détacher.

Là encore, des litres d'hémoglobine viendront teinter votre écran de rouge et l'humour potache (bien que très sanglant) fera travailler vos abdominaux et vos zygomatiques. Un must pour admirer d'anciennes (et d'actuelles) actrices de porno se faire dévorer.

PIRANHA 3D SAISON 2 *(Ed.* WILDSIDE*)*

iRacing ■ De mieux en mieux

Un petit tour de montagnes russes ?

Pendant que d'autres peaufinent leurs suites (Test Drive Unlimited 2, Shift 2 Unleashed, F1 2011…), les développeurs américains d'iRacing continuent à ajouter du contenu à l'une des meilleures simulations de l'histoire du jeu PC. Dernier ajout en date, le prestigieux, le mirifique, le fabuleux circuit belge de Spa-Francorchamps, aussi connu sous le sobriquet de « plus beau circuit du monde ». Et quel travail, mes amis, tout a été reproduit à la perfection, avec un souci du détail absolument saisissant afin d'inciter tout joueur normalement constitué à acquérir cette véritable perle. De plus, pour en profiter au maximum, il est désormais possible d'y rouler avec la tonitruante Williams FW31 (c'est une Formule 1) elle aussi bluffante, comme tout le contenu créé pour ce jeu par de véritables passionnés. Reste que tout cela a un coût et qu'à 12 dollars la bagnole et 15 le circuit, il convient d'être parfaitement sûr d'y jouer assez longtemps pour rentabiliser tout cela.



Bienvenue sur le toboggan des Ardennes !

MARCHANDISAGE

Cowon D3 Plenue

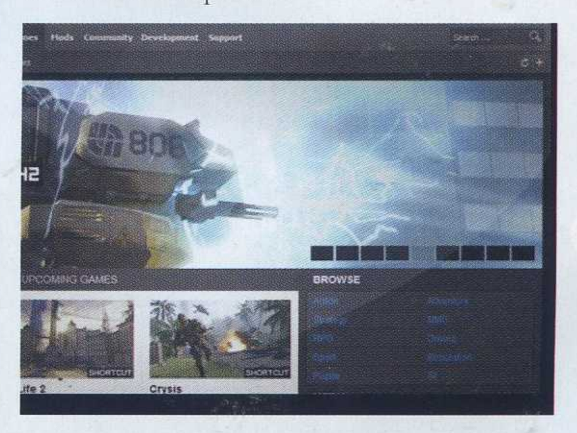
En matière de qualité audio, la réputation du sud-coréen Cowon n'est plus à faire. Son dernier baladeur numérique pourrait une fois de plus séduire les mélomanes qui disposeront aussi d'un écran tactile capacitif de 3,7 pouces, un port micro SD, une mémoire interne de 8 à 32 Go, du WiFi et d'un nombre de formats (audio ou vidéo) supportés absolument ahurissant. L'engin tourne sous Android 2.1 et devrait se trouver vers la fin janvier pour un peu plus de 300 euros (8 Go).



Desura ■ L'alternative

Nouvelle boutique

S'il avait connu le service de téléchargement de Valve, Marcel Proust l'aurait crié haut et fort : il n'y a pas que Steam dans la vie ! Il y a aussi Desura **www.desura.com**, un nouveau service de téléchargement de jeux indépendants et de mods fonctionnant un peu sur le même principe, via un logiciel dédié. Pour l'instant, on y trouve essentiellement de grands classiques comme Braid ou Machinarium tout de même proposés à des prix moins intéressants que ceux de Steam lors de ses (nombreuses) périodes de soldes. Cela dit, pour le téléchargement de mods, Desura vous deviendra vite indispensable.



UP & DOWN

Joystick

Un peu d'autocongratulation ne fait jamais de mal, puisque ça fait un an que la nouvelle formule de Joystick a été lancée. Après des débuts controversés, elle fait maintenant l'unanimité. Merci à toute l'équipe pour son travail et à vous pour votre soutien.



Deus EX : Human Revolution

En soi, le report de la sortie de Deus Ex : Human Revolution n'a rien de réjouissant. Ce qu'il l'est plus, c'est que Square Enix a décalé son jeu pour le peaufiner dans les moindres détails. Et ça, c'est une bonne chose tant nous voulons un titre parfait.



Minecraft bêta

Si nous adorons ce jeu indépendant, impossible de ne pas regretter (pour ne pas dire « crier au scandale ») la politique économique de son auteur. 15 euros pour une bêta, on frise quasiment l'escroquerie. Soutenir le jeu indépendant, d'accord, mais pas à n'importe quel prix...

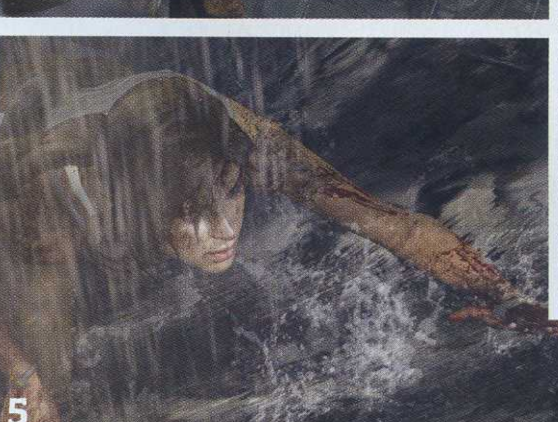














LE JEU DES 100 000 DIFFÉRENCES

T'ES BELLE QUAND TU SOUFFRES !

1 - Je t'avais bien dit de faire tes lacets !

2 - Mini-révolution en vue : Lara pourra tirer à l'arc sur des humanoïdes et se faire ouvrir le crâne à coups de piolet. Dingue.

3 - Les bougies, les squelettes et les pendus posent tout de suite une ambiance bien moins sympathique que les temples proprets des épisodes antérieurs.

4 - Ce Tomb Raider se déroule sur une île où le navire de Lara s'est échoué. L'Endurance, si vous voulez tout savoir. Un bâtiment dirigé par le capitaine Conrad Roth.

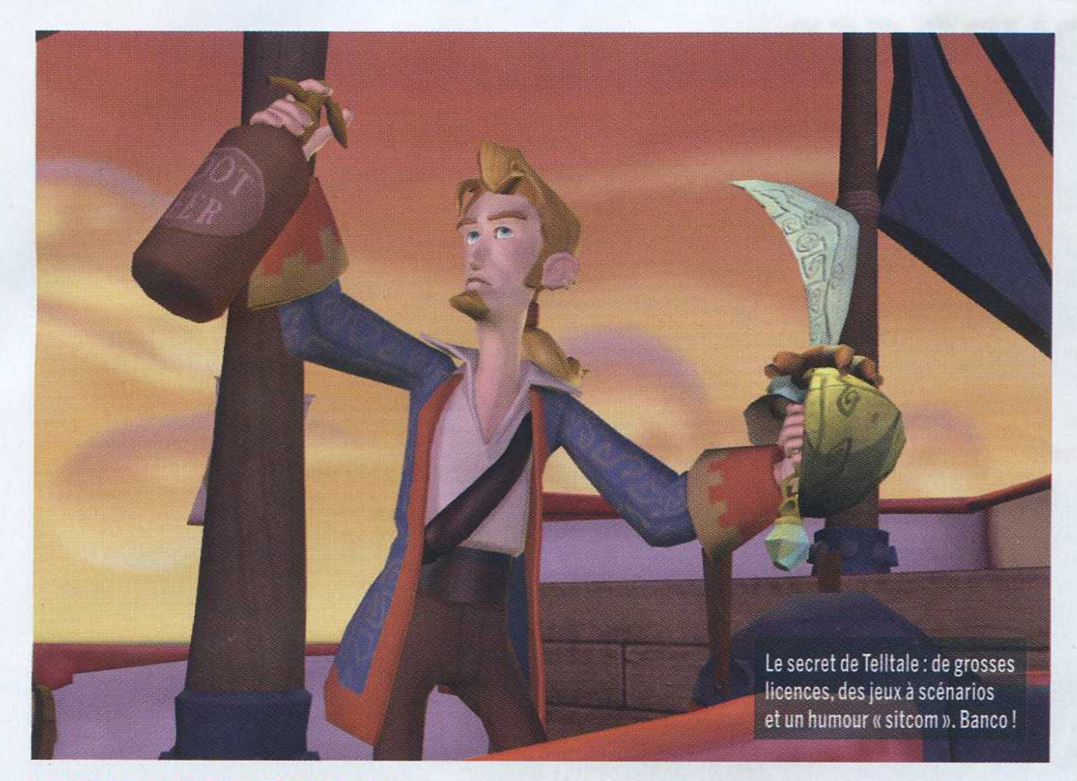
5 - À en juger par les icônes « L et R », cette phase d'escalade est interactive.

6 - Prévoyez du rab de sparadrap.

Tomb Raider ■ C'est mon sang tout ça ?

Dépoussiérage en règle !

Grâce à ces screens tombés à la dernière minute, nous en avons désormais la certitude : Square Enix et Crystal Dynamics sont décidés à casser l'image de l'ancienne Lara Croft, si possible à grands coups de pioche. Ainsi, dans ce nouveau Tomb Raider, l'invincible bombe capable de plomber proprement un dino sans même tâcher son mini-short s'efface au profit d'une jeune femme de 21 ans plus « humaine », visiblement casse-cou (et probablement hémophile). Nous prenons des pincettes car les infos fiables sur cet alléchant reboot se font encore rares. Notons toutefois que le studio, qui ambitionne de nous plonger dans une aventure « dirigiste mais non linéaire », affirme avoir abandonné son ancien système de ciblage au profit d'une visée libre. Il annonce également la présence d'artefacts capables de booster la belle, et comble du comble, il bosse plus ou moins secrètement sur un mode multijoueur. Après le délicieux petit Guardian of Light, qui a égayé les pauses goûter de la rédac, il semble donc que Crystal Dynamics soit encore capable de se renouveler tout en frappant un grand coup. Nous avons hâte de confirmer tout ça !



Le secret de Telltale : de grosses licences, des jeux à scénarios et un humour « sitcom ». Banco !

POUR OU CONTRE ?

Les séries épisodiques

Extrêmement populaire sur le petit écran, le concept de séries épisodiques s'est longtemps résumé, dans le jeu vidéo, aux productions du studio américain Telltale. Une tendance qui tend néanmoins à se développer comme le prouvent les récents Winter Voice et autres Alien Breed...

POUR

Soyons plus lucide qu'un moine en soutane égaré au bordel : à l'exception de l'insolent Telltale qui écoule ses jeux par millions, l'épisodique ne vend pas. Eh oui ! Ça paraît idiot, mais il faut bien se rentrer dans le crâne qu'une telle série n'est ni un projet « complet » découpé au petit bonheur la chance, ni une accumulation d'histoires sans queue ni tête : pour réussir dans ce genre, il faut penser le format jeu vidéo différemment tant au niveau scénario que gameplay. Alien Breed ne l'a pas fait, IdentiFiction.com l'a trop fait... l'un et l'autre se sont plantés. Seul Telltale semble avoir compris que l'épisodique se doit d'être aux jeux « complets » ce que la série télé est au cinéma : un divertissement pensé pour le long terme. Du coup, et même si aujourd'hui la révolution attendue traîne les pieds, je reste persuadé que l'épisodique représente une planche de salut pour les développeurs aux budgets modestes. Et dans une moindre mesure, StarCraft II n'est-il pas à sa manière la première série épisodique triple A ?

DON LUCKYCHOTTE

CONTRE

Sur le papier, le concept de la série épisodique me plaisait un max. Comme à la télé ou avec un bon bouquin, il n'y a rien de plus excitant que l'attente du prochain épisode. Dans la pratique, ça a été un peu moins concluant. Disons que ce découpage fonctionne très bien avec les jeux d'aventure, parce que le scénar peut être renouvelé à chaque épisode et que le joueur peut, volet après volet, suivre les évolutions de ses personnages (ça doit aussi marcher avec le RPG, du coup). Mais pour les autres genres ? Prenez Alien Breed par exemple, dont les trois épisodes ont été testés dans les derniers numéros. Comment renouveler une expérience de jeu qui repose exclusivement sur la mécanique de gameplay ? La médiocrité du scénar ne permet pas de créer une attente entre les épisodes, de même que notre héros sauveur du monde repart de zéro à chaque volet. Il n'y a donc aucun intérêt à faire une série épisodique, sinon à vendre son jeu à un prix psychologique intéressant (9 euros par épisode)... pour mieux cacher ses carences.

SUNDIN

LES BD DU MOIS

Super Durand



Et si au début du XX[e] siècle, des vétérans de la Première Guerre mondiale avaient acquis des pouvoirs surnaturels et étaient devenus des super-héros ? Et si ces êtres nouveaux avaient (pour certains) des velléités de domination du monde ? C'est le postulat de départ du scénario des Brigades Chimériques, une BD franco-belge aux forts accents de Ligues des Gentlemen Extraordinaires, qui s'étend sur six petits tomes. Un récit passionnant, servi par un graphisme soigné que nous vous conseillons fortement de dévorer.

La Brigade Chimérique

(Ed. L'ATALANTE)

Horrifique



Hino Hideshi est l'un des maîtres des mangas d'horreur puisqu'on lui doit, en autre, Panorama de l'enfer et Serpent Rouge. Les éditions Imho nous proposent aujourd'hui une autre de ses œuvres intitulée L'Enfant insecte. Inspiré de La Métamorphose de Kafka, ce manga aux traits sombres et oppressants nous narre l'histoire d'un enfant obsédé par les insectes et qui se transforme, du jour au lendemain, en l'un d'eux. Dire que sa vie ne va pas s'en trouver facilitée est une évidence d'autant que pour survivre, il devra se nourrir de chair humaine.

L'Enfant insecte *(Ed. IMHO)*



Ghostbusters : Sanctum of Slime ■ Vive le slime !

Fantômes en fête

En 2009, bien peu de gens auraient parié un kopeck sur le succès d'un jeu Ghostbusters. En dépit de cette vision pessimiste des choses, Atari en aura écoulé plus d'un million de copies au total. Pas si mal, pour une vieille licence ! Ceux qui ont aimé le retour de la chasse aux fantômes seront donc ravis d'apprendre qu'ils pourront retourner croiser les effluves dans ce Sanctum of Slime, une nouvelle itération (uniquement) téléchargeable de la franchise. Cette fois, nos amis chasseurs de fantômes ont décidé de recruter de la chair fraîche afin de nettoyer les rues de New York de tous leurs ectoplasmes. Accompagné de trois potes (réels ou gérés par l'intelligence artificielle) vous nettoierez plus de dix niveaux, en vue du dessus, dont certains se dérouleront d'ailleurs au volant d'une bagnole. Pour ajouter un peu de piment au gameplay, les développeurs ont divisé les ennemis

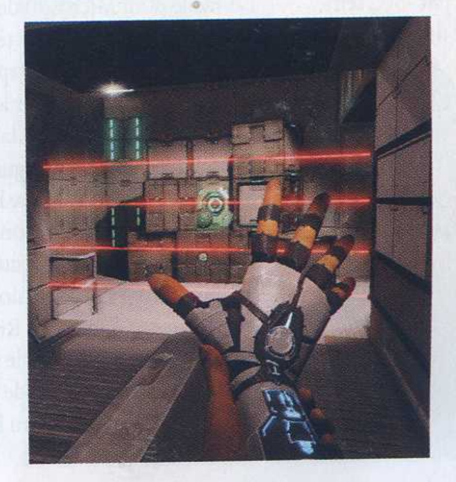
> « Vous nettoierez plus de dix niveaux, en vue du dessus. »

et votre arsenal en trois, c'est-à-dire qu'il vous faudra utiliser une arme adaptée à la catégorie d'ennemi que vous rencontrerez. Le titre s'annonce assez mignon, probablement fun et devrait être mis sur le marché dans le courant 2011, sans plus de précision.

The Spire ■ Donne-moi ta main

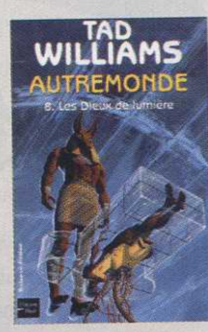
Et ça sort gant ?

Tenter l'innovation dans le domaine du jeu en vue subjective ne peut être qu'une bonne initiative tant tirer sur des bidasses peut s'avérer lassant, à la longue. The Spire vous épargnera ces mécaniques redondantes et se présente plutôt comme un descendant de Singularity, plus basé sur la résolution d'énigmes que sur la violence pure et dure. Grâce à notre gant surpuissant, nous pourrons attirer des objets à nous ou les éjecter vers l'avant, le tout dans une ambiance SF franchement sympa. Pas de date de sortie pour ce jeu intrigant boosté à l'Unreal Engine et, en toute honnêteté, moyennement excitant.



LIVRES

Seconde vie



C'est sur les conseils d'un de nos fidèles lecteurs (oui, Malik, c'est bien toi) que nous vous invitons à lire Autremonde de Tad Williams. Ce récit qui s'étend sur 8 tomes (dont 7 disponibles en format poche) vous propulsera dans une enquête policière où criminalité et univers virtuels se mélangent. Tout commence avec la disparition d'enfants, que certains n'hésiteraient pas à qualifier de geeks, qui ont tous pour point commun d'avoir une seconde vie dans des univers virtuels proches de MMO. Une lecture passionnante, fruit du travail d'un auteur passionné et, plutôt, bien renseigné.

Autremonde *(Ed. Fleuve Noir)*

Dépaysement assuré...



Œuvre fondatrice de l'imaginaire des membres de la rédaction (Lucky, Sundin, Savon...), la Horde du Contrevent narre l'histoire de la nouvelle carte de LoL... Ah, non, ça, c'est le roman qu'ils écrivent actuellement. En fait, la Horde du Contrevent raconte l'histoire d'un groupe d'hommes (et de femmes) qui traversent une contrée balayée par d'impressionnantes et dangereuses rafales de vent afin de sauver leur tribu. Une tâche d'autant plus difficile que les précédentes expéditions ne sont jamais revenues de leur périple. Dépaysement et surprises assurés.

La Horde du Contrevent
(Ed. Folio SF)

Pas si rebelles



Cela peut paraître incroyable mais avant l'année 1977, il n'existait aucun produit dérivé issu de l'univers Star Wars. Était-ce un bien ou un mal? Je vous en laisse seul juge tout en vous présentant une zoulie collection de casques audio (www.coloud.com/category/star_wars) issus de cet indécrottable univers créé par le très barbu Georges Lucas. Vendus moins de 50 euros, ces beaux objets ne diffusent probablement pas le son le plus pur de la galaxie et, de toute façon, si jamais vous entendez du souffle, c'est peut-être bien Dark Vador qui vous parle.

Pourquoi ?



Celle-là, je vous l'aurais volontiers épargnée mais, que voulez-vous, les mauvaises nouvelles sont faites pour être annoncées alors, au risque de paraître brusque, je vous le dis: Deus Ex: Human Revolution a été repoussé pour une sortie lors de la prochaine année fiscale. En langage humain cela signifie que nous n'en verrons pas la couleur avant au moins le mois d'avril de l'année prochaine. Et ça, c'est l'hypothèse optimiste.

C'est pour rire

Afin de fêter dignement ses dix années d'existence, le studio Ankama organisera sa prochaine Convention les 5 et 6 mars prochains, sur ses terres nordistes, à Lille pour être précis. Vous pourrez y découvrir une tonne des trucs et de machins issus de l'univers Dofus à partir du moment où vous aimez vous les peler par -50°, température moyenne constatée à l'approche du printemps dans ce coin de la France.



Frappe à dingue



Souvent proposés à des tarifs prohibitifs, les claviers pour gamers peuvent aussi se montrer abordables comme le prouve ce LK1 fabriqué par la société allemande Raptor Gaming. Pour moins de 20 euros (!) on y trouvera la classique technologie anti-ghosting (permettant l'appui simultané sur six touches) ainsi qu'un câble USB de trois mètres de long, des lettres de rechange et la possibilité d'activer ou désactiver un peu ce que l'on veut comme cette satanée touche Windows dont tout le monde se demande depuis dix ans à quoi elle peut bien servir.

Beaux joueurs

Souvenez-vous, il y a quelques mois nous vous parlions de la compilation « Humble Indie Bundle » rassemblant la fine fleur du jeu indépendant. Le prix était défini par l'acheteur quand les sommes collectées se voyaient réparties entre développeurs et diverses associations caritatives. L'opération fut un tel succès qu'une deuxième édition a vu le jour à la fin 2010 en proposant les jeux Braid, Machinarium, Cortex Command, Osmos et Revenge of the Titans sur un principe identique. À quatre jours de la fin de l'opération, les ventes ont atteint un chiffre dépassant largement le million de dollars, ce qui doit bien évidemment ravir les auteurs de l'initiative ainsi que tous les gens qui ont un cœur.

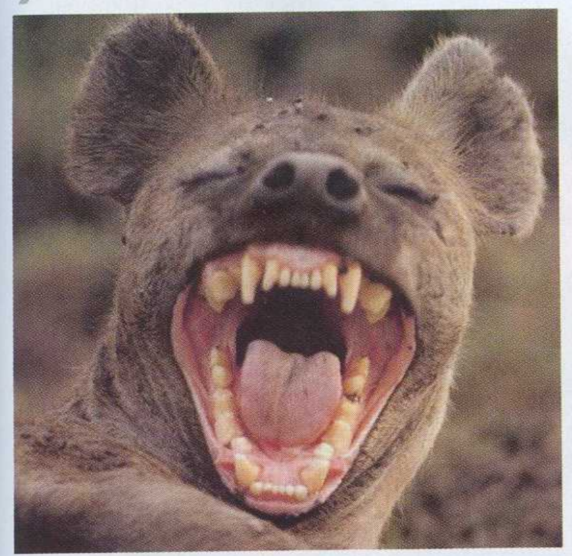


L'art de la communication

Pas facile pour Microsoft de se faire une place au soleil dans le monde de la téléphonie mobile face aux iPhone et autres smartphone Android. Manifestement agacée par les mauvais résultats de ses Windows Phone 7, la firme de Redmond n'a rien trouvé de mieux que de filer des jeux Xbox 360 pour convaincre les consommateurs américains de rejoindre son camp. Les petits veinards (enfin, ça se discute…) ont ainsi eu le choix entre Fable III, Halo Reach, Kinectimals et Kinect Joy Ride. Ensuite, ils auraient tous contacté le service après vente de l'entreprise afin de déterminer pour quelle raison ce foutu DVD ne rentrait pas dans le téléphone.



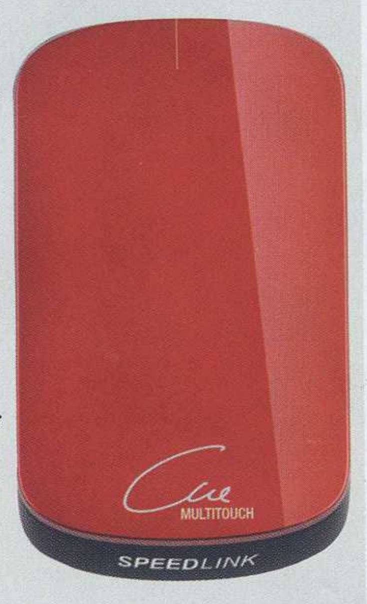
Ça devait arriver



Ça vous dirait de payer pour chaque site que vous visitez sur Internet ? Ne riez pas, c'est l'avenir radieux que seraient en train de préparer de grands acteurs américains de l'accès au réseau des réseaux. En gros, l'idée serait calquée sur le modèle du pay-per-view pour la télévision en obligeant l'internaute à s'abonner à ses sites préférés. Imaginez, 2 euros par mois pour Twitter, 5 pour Facebook, 10 pour Youtube (gros consommateur de bande passante), etc. Non, vraiment, c'est une excellente idée et j'espère sincèrement que vous avez hâte de vivre dans un monde pensé par des charognards désireux de taxer l'accès aux contenus.

Ça sent la pomme

Il faut bien l'avouer, ils sont lourds, nos potes fans d'Apple, avec leurs souris multitouch à la noix. Bientôt, nous aussi pourrons faire les kakous avec un périphérique utilisant la même technologie grâce à la CUE Wireless Multitouch Mouse. Cette souris (sans fil) dispose d'un capteur optique de 1000 dpi, d'une portée jusqu'à 8 mètres et d'un nano récepteur ultra-compact ce qui paraît plutôt sensé vu que s'il est nano, il est probablement assez compact. Bref, l'engin a l'air tout sympa mais ne dispose toujours pas, à l'heure actuelle, de date de sortie.



De quoi il semelle ?

« C'est moche, ça ne va avec rien mais ça peut vous sauver la vie », s'exclamait le couturier Karl Lagerfeld dans une campagne d'affichage pour les gilets jaunes de la Sécurité Routière. Le cas des Reebok Tron Legacy (sortie au printemps ou à l'été 2011) est un peu différent dans la mesure où si elles sont bien moches et ne vont forcément avec rien, elles ne peuvent en aucun cas vous sauver la vie. Pire, outré par tant de mauvais goût, il n'est pas impossible que l'ami Karl vienne personnellement vous découper la tête avec une paire de ciseaux pour vous la recoudre ensuite à sa manière.



On se réveille !

Pour une raison complètement incompréhensible, la musique d'intro de Civilization IV fera partie de la longue liste des nominés des prochains Grammy Awards (les Oscars de la musique, en gros). Quand je dis incompréhensible, n'allez pas croire que je juge le travail – exceptionnel – de son compositeur Baba Yetu. J'ai simplement du mal à comprendre les raisons d'une reconnaissance si tardive alors que le titre est sorti il y a maintenant près de 5 ans. Et puis, accessoirement, pour quelle raison n'est-il fait nulle part mention du nom du jeu sur le site officiel de la cérémonie ? Parce que l'industrie musicale continue à vivre avec plusieurs années de retard sur le reste du monde ? Il doit y avoir un peu de ça.





La SACEM est une mère poule qui parfois surprotège...

PARCE QU'EN FRANCE, RIEN NE SE FAIT JAMAIS SANS FAUSSE NOTE

SACEM LA DISCORDE

La musique de jeu vidéo made in France souffre depuis quelques années de son succès. Elle a fini par attirer l'attention de la Sacem dont le courroux fait fuir les éditeurs. La célèbre société d'auteurs tente désormais de mettre du pianissimo dans son mezzo forte, mais il se pourrait bien qu'il soit trop tard.



En février prochain, Christopher Tin sera peut-être bien le premier compositeur de musique de jeu vidéo primé aux Grammy Awards pour Baba Yatu, la douce balade africaine qui accompagne les joueurs de Civilization IV. Le soin croissant apporté au sound design et à la musique des jeux vidéo commence à trouver un écho dans le microcosme de l'entertainment américain, ce qui ne semble choquer personne. Chez nous, la reconnaissance de la musique de jeu vidéo en tant que production artistique ne se discute pas non plus, mais ce n'est que récemment que certains gardiens du temple se sont mis en croisade pour qu'elle soit financièrement traitée comme telle. Après avoir longtemps plus ou moins fermé les yeux, la Sacem a en effet réalisé il y a quelques années que des torrents d'or lui filaient entre les doigts. Il faut dire qu'il existait entre compositeurs/interprètes et éditeurs de jeu vidéo des pratiques plus ou moins tolérées jusque-là, mais qui écornaient franchement le concept de droit d'auteur à la française. Une bonne salve de procès plus tard, tout le monde est rentré dans le rang, mais les éditeurs sont partis voir ailleurs (au Canada entre autres) si l'herbe était plus verte. Il faut dire que chez nous, l'attitude du législateur est particulièrement chatouilleuse à ce sujet, et peut se résumer par l'introduction de l'article L111-1 relatif à la nature du droit d'auteur (accrochez-vous, ça ne sera pas long): « L'auteur d'une œuvre de l'esprit jouit sur cette œuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous. »

Dura Lex Sed Lex

Là où cela devient problématique pour un éditeur, c'est quand l'on complète avec l'article L131-3 qui traite de la vente des droits d'une œuvre à une entreprise que va se mettre en devoir de l'exploiter commercialement : « Le bénéficiaire de la cession s'engage par ce contrat à rechercher une exploitation du droit cédé conformément aux usages de la profession et à verser à l'auteur, en cas d'adaptation, une rémunération proportionnelle aux recettes perçues. » Pour faire plus claire : un compositeur/interprète français ne cède jamais complètement ses droits, mais juste un droit d'exploitation pour un support et un canal de diffusion donné. Un droit qui lui permet de looter quelques gold à chaque galette vendue. « Et alors #*& %§¡ de Savon ? (ne niez pas, toutes les études prouvent que nos lecteurs sont extrêmement grossiers) Où tu veux en venir avec ton jargon légal à la ~Ω∞ (ah ! vous voyez ?) ». Je veux en venir qu'entre ce blindage en adamantium renforcé et le droit anglo-saxon beaucoup plus laxiste (j'ai pas dit meilleur), le choix est vite fait (il y a beaucoup de parenthèses dans ce texte, vous ne trouvez pas ?). La musique qui accompagne un film ou un jeu vidéo, pourvu qu'elle ait été composée par un artiste américain, obéit en effet au système du « Buy Out ». Les droits sont cédés une fois pour toutes à l'éditeur ou au développeur, qui sera l'unique propriétaire d'une musique qu'il pourra modifier ou décliner à l'envi sur n'importe quel support.

Accords et désaccords

La rémunération « à la française » peut paraître plus intéressante puisqu'on paye l'artiste proportionnellement aux ventes, mais du point de vue d'une entreprise, cela représente surtout des accords à demander dès qu'il faut changer une note, et surtout des virgules flottantes qui font sales dans un budget. La conséquence de tout cela, c'est qu'on a un tas d'artistes qui se voient amputés de leurs chances de mettre un pied dans l'industrie. Plus ou moins consciente du problème, la Sacem a entamé il y a un an une grande réflexion pour donner plus de flexibilité à leurs protégés. Le problème est que le mal est fait, et bien fait. Les actions juridiques à répétitions ont effrayé jusqu'aux éditeurs francophones, et ce n'est pas demain la veille que l'on reverra Ubisoft, autrefois grand pourvoyeur de contrats dans ce domaine, se fournir en musique en France. La démarche s'annonce en outre des plus limitée. Pour la Sacem, autoriser une autre forme de rémunération créerait un précédent dangereux. Elle n'est, de toute façon, probablement pas en mesure de le faire : son job étant limité par l'application stricte de la loi. Du côté des éditeurs, outre les questions purement budgétaires, céder sur ce point risque de les mettre en délicatesse vis-à-vis de ceux qui voudraient bien voir l'ensemble des éléments qui composent un jeu vidéo être considéré comme une forme de production artistique et traitée comme telle. Comment réagiraient les designers et les scénaristes si les compositeurs se voyaient accorder un « traitement de faveur » ? En attendant que se finisse cette baston de regards, les auteurs compositeurs français pourront toujours se tourner vers McDonald's. Ils proposent des contrats très intéressants avec horaires aménagés, et ils auront même le droit d'écouter leur iPhone en cuisine.

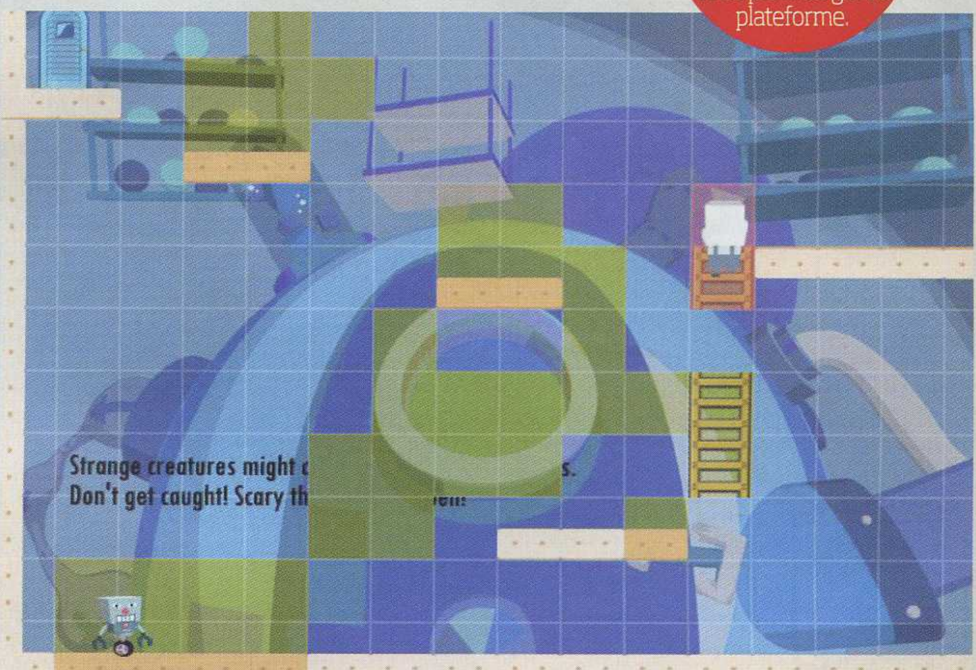
Les apparences sont-elles vraiment trompeuses ? Découvrez-le dans cette perle du genre plateforme.



Bien essayé !

Vous le savez, les jeux indé que l'on vous présente tous les mois ont systématiquement droit à une démo jouable. C'est une règle, afin que vous puissiez tester par vous-même avec vos petites mimines et votre libre arbitre. Néanmoins, depuis quelque temps, un changement semble s'opérer sur la scène indépendante. Pas mal de jeux sortent sans la moindre démo. Soit cette dernière n'est tout simplement pas prévue, soit les développeurs prévoient de la sortir un peu plus tard, souvent quelques mois après la sortie de la version complète. Pour ce numéro, pas moins de trois jeux ont été éliminés de la sélection pour cette seule et unique raison. Il est bien entendu hors de question de changer de ligne de conduite, et nous favoriserons plus que jamais les productions les plus transparentes qui ne vous obligent pas à acheter sans savoir dans quoi vous placez votre argent.
Les développeurs doivent, eux, comprendre qu'ils n'ont rien à gagner dans l'histoire, et plutôt même tout à perdre. À bon entendeur...

PAR YAVIN



Un petit didacticiel guide nos premiers pas.

Sugar Cube

C'est l'histoire d'un... petit carré de sucre qui ne voulait pas finir... métamorphosé en biscuit. Curieusement doté de bras, de jambes, d'une bouche et de deux yeux par la magie des vertus thérapeutiques de certaines substances illicites ingérées par nos amis développeurs, notre héros traversera donc 15 niveaux pour échapper à son triste destin. Tout récent vainqueur de l'Independent Games Festival China, Sugar Cube aurait pu se présenter comme un jeu de plateforme fort classique sauf qu'ici, chaque mouvement du personnage change la donne. C'est-à-dire que le fond d'un tableau se révèle dynamique et se voit composé de deux positions différentes, le passage du héros nous faisant changer d'une position à l'autre. Ainsi, un endroit où il n'y avait rien peut devenir subitement une échelle, puis à nouveau plus rien si vous repassez dessus une troisième fois. Tout le gameplay du jeu se voit basé sur cette idée simple et pourtant redoutable, surtout quand on dispose d'une capacité permettant d'empêcher la modification du décor pendant un temps limité. Mignon, très bien pensé et bourré d'idées dans le level design, Sugar Cube se doit d'être essayé, même par ceux qui préfèrent l'aspartame.

Site : http://tiny.cc/ylg3o

> « Un endroit où il n'y avait rien peut devenir subitement une échelle. »



Le but ? Rejoindre la sortie bien sûr !



Ne jamais se fier à ce que l'on voit.

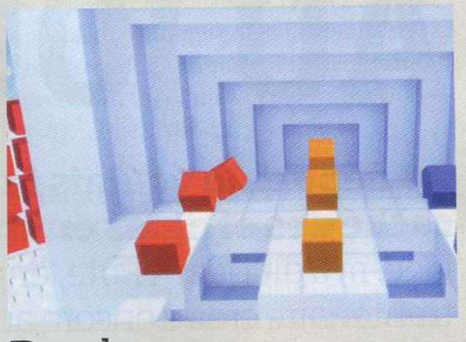


Un pad Xbox 360 est fortement conseillé.

PaperPlane

Tous les mercredis, une grande chaîne nationale nous présente des dizaines de poltrons en nous faisant croire que ces guignols auraient un « incroyable » talent. Non, non, et non. Les véritables talents ne dressent pas des accordéons à manger des frites et ne passent pas leur temps à se faire des tresses avec les pieds. Ils travaillent dans leur coin, comme ces étudiants de l'École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques (ENJMIN) et leur très poétique PaperPlane. L'idée est toute simple : faire planer un avion en papier dans un décor truffé de vestiges d'enfance que l'on réanime en passant à proximité ou au travers. Plus expérimental que ludique, le titre réussit quand même le tour de force de provoquer tout un panel d'émotions différentes chez le joueur. Chapeau !

Site : http://tiny.cc/opy2w



Rush

Assez similaire dans le principe à The Machine (voire pages indé du Joystick n°238), Rush en reprend les fondements tout en apportant une réalisation beaucoup plus soignée. Ici aussi, il nous faudra tracer un chemin afin que des items (ici, des cubes) parviennent à rejoindre la sortie. Pour ce faire, on dispose de différentes possibilités suivant les niveaux. Cela va de simples cases fléchées à poser afin que nos petits cubes changent de direction, aux ralentisseurs destinés à les stopper quelques secondes pour éviter la collision avec une autre série au chemin différent. Les murs devront également être utilisés étant donné qu'ils provoquent une rotation (uniquement à droite !) de nos pièces. Les amateurs de réflexion seront aux anges, les brutes épaisses passeront leur chemin.

Site : http://tiny.cc/0t5a2



Steel Storm

Une tempête d'acier, telle est la promesse, tenue, de ce shooter en vue du dessus au rythme frénétique. Il est possible de s'y adonner en solo, à travers une campagne dédiée, ou en multijoueur, histoire de provoquer joie, colère et tête dans le mur chez tous ses amis virtuels ou non. Le premier épisode est proposé gratuitement, les suivants seront payants alors jetez-vous dessus, vous en serez tout ému. Et vive le slam.

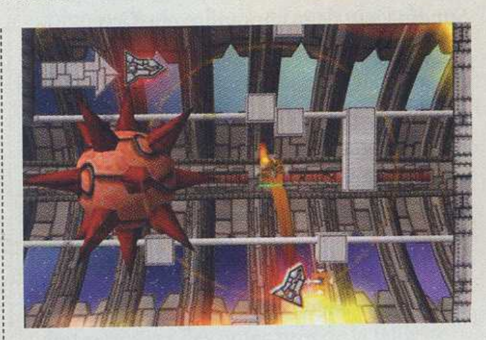
Site : http://tiny.cc/749rt



Heavy Hogur

Les gens de petite taille peuvent-ils réussir dans la vie ? Probablement, à condition de faire bien attention où ils mettent les pieds. De nombreuses énigmes retorses vous attendent dans ce puzzle game bourré d'idées et qui donne l'impression d'une grande facilité. Attention, la démo est limitée à 30 minutes de jeu et nécessite une connexion à internet. Ceci étant dit, le jeu vaut son prix (oh le lourd).

Site : http://tiny.cc/ngvx8



ProtoGalaxy

Les aliens sont à nos portes, vous êtes le dernier espoir de l'humanité, ça fait 30 ans qu'on vous pipeaute et vous pourriez aussi bien aller vous faire un sandwich que ça ne changerait rien du tout. Cependant, faites bonne figure, lancez-vous à l'assaut de ces salopards avec ce shoot-em-up bien foutu et jouable en coopératif. Quant au slam, j'arrête, et m'en vais plutôt jouer de la trompette.

Site : http://tiny.cc/shfck

AU JOUR LE JOUR

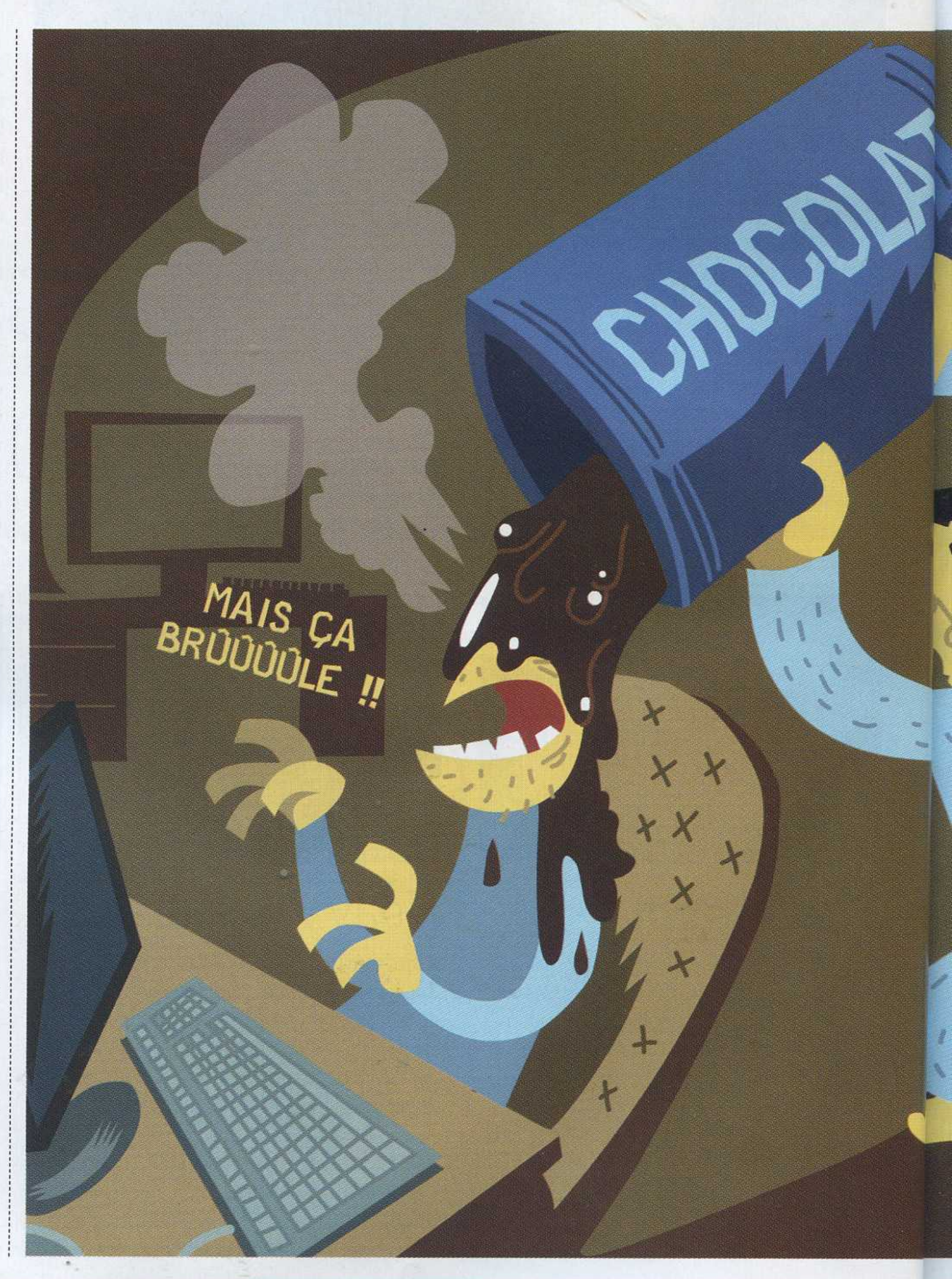
Au départ, je voulais faire un calendrier de l'Avent dans lequel j'aurais caché des effigies en chocolat des membres de la rédaction. Une bonne idée, m'a dit Death Pote, en ajoutant toutefois que c'était touchant de voir un trentenaire croire encore au Père Noël. Ça veut dire que c'est non ?

Mardi 7 décembre

Et nous ouvrons ce dernier calendrier de l'année avec du lourd ! World of Warcraft : Cataclysm, cadeau de Noël fait par Blizzard à quelques millions de joueurs avides, déferle en ce moment même sur la planète. Une soirée presse était organisée pour l'occasion hier soir sur les Champs-Élysées, et qui a rassemblé, selon les propres mots de Sundin « la plupart des vieux looteurs de coffrets collector de la profession ». Lucky, quant à lui, est passé en mode « Full-Cataclysm » depuis ce matin, ne quittant plus son bureau que pour des besoins primaires tels que manger, boire, ou fumer. Une effervescence qui n'aura finalement que peu de prise sur moi, occupé que je suis à tester Winter Sports 2011 : Go for Gold.
Et comme un malheur n'arrive jamais seul, Sundin vient de m'apprendre que Greed Corp pourrait être le suivant sur ma liste… Il paraît que ça aussi, c'est la magie de Noël. Seule vision réconfortante de la journée : les premières images de l'égérie du prochain Tomb Raider qui viennent de tomber sur nos écrans. La belle réussit même à faire émerger Lucky, qui commentera : « C'est marrant, plus elle rajeunit, plus la taille de ses seins augmente ».

Vendredi 10 décembre

Qui a dit que le mois de décembre devait être celui des bons sentiments, des rennes et des Pères Noël joyeux ? Certainement pas ce jeune Américain qui a tenté, ce matin, et avec l'aide d'une soixantaine d'« amis », de battre le record du monde de coups de pied dans les testicules. Une performance que l'on pourrait saluer (l'individu place tout de même la barre à 63 coups reçus) si de notre côté, nous n'avions pas déjà un sportif de haut niveau, dont les exploits sont autrement plus constructifs ! Ainsi, Lucky, il y a à peine



quelques heures, a établi le nouveau record du plus grand nombre de mojitos bus en une soirée. « Lé-gen-daaaiiire », diront certains. Contrairement à Liu Xiaobo, qui ne pourra pas venir récupérer son prix Nobel de la Paix à Oslo, on espère toujours que notre champion chevelu viendra chercher le sien, une gueule de bois en bronze, avant que l'horloge n'indique midi… (4 heures plus tard)… Le champion est parmi nous, cher lecteur, et il en a profité pour enchaîner sur deux autres records : celui de l'arrivée la plus tardive un vendredi matin, et celui du plus long silence jamais enregistré pendant un repas… Après tant d'émotions, la rumeur d'un mode multijoueur pour le prochain Mass Effect 3, ou encore l'annonce de Sony qui estime avoir écoulé près de 5,5 millions de GT5, fait pâle figure.

ATTENDS BOUGE PAS, C'EST POUR LE CALENDRIER

Mercredi 15 décembre

Ceci est une révolution, et elle nous vient de Xavier Niel, le fondateur d'Illiad : un design de Philippe Starck, un lecteur Blu-ray et la gratuité pour les appels vers des portables… C'est certain, la Freebox version 6 va séduire plus d'un geek. Guy Forget, quant à lui, s'étend sur la sournoiserie et le peu de fair-play des Serbes lors de la dernière finale de la coupe Davis. Sundin ? Un commentaire ? (petite précision : Sundin est un excellent joueur de tennis). Non, pas la moindre réaction… Il continue à ruminer et à pester contre cette malheureuse serveuse qui a mis un bon quart d'heure à lui servir son expresso ce midi. J'ose à peine vous dire les commentaires qui ont émaillé son attente… Ah… En fait, Lucky me dit que je peux y aller. Citation de Sundin, donc, passablement énervé : « J'en suis sûr, elle s'est fait violer par une tasse à café quand elle était jeune ». Sinon, demain, je pars dans le ch'Nord rendre visite à nos amis d'Ankama. Au programme, deux nouvelles classes de personnages pour Dofus et Wakfu, et un bonus non négligeable : la possibilité de looter en toute impunité un maximum de goodies. C'est ça aussi, le miracle de Noël !

Lundi 20 décembre

10h00… À peine mon vélo posé, je remarque la présence de Lucky en bas de l'immeuble. M'attendrait-il un café chaud à la main et quelques paroles réconfortantes en tête alors que le thermomètre affiche des températures hivernales indécentes ? Pas du tout… Il fait juste comme tous les matins, il attend son cancer. Il aura d'ailleurs cette phrase emplie de résignation : « Chaque fois que je tousse, une autoroute naît dans mes poumons ». Plus tard, l'hebdomadaire top five des ventes de jeu sur PC tombe sur nos téléscripteurs : World of Warcraft : Cataclysm occupe les deux premières places, avec les versions standard et collector. Ce qui ne doit pas nous faire oublier qu'ailleurs dans le monde, des jeux tentent d'exister malgré le raz de marée : Metro 2033 est en promo sur Amazon, pour 6,80 euros, Crysis 2 est toujours annoncé pour le 25 mars, et des scientifiques japonais ont réussi à élever la première souris qui gazouille. Oui, je sais, ma dernière remarque n'avait rien à voir avec le jeu vidéo, mais quand même, bon sang… Une souris qui gazouille !

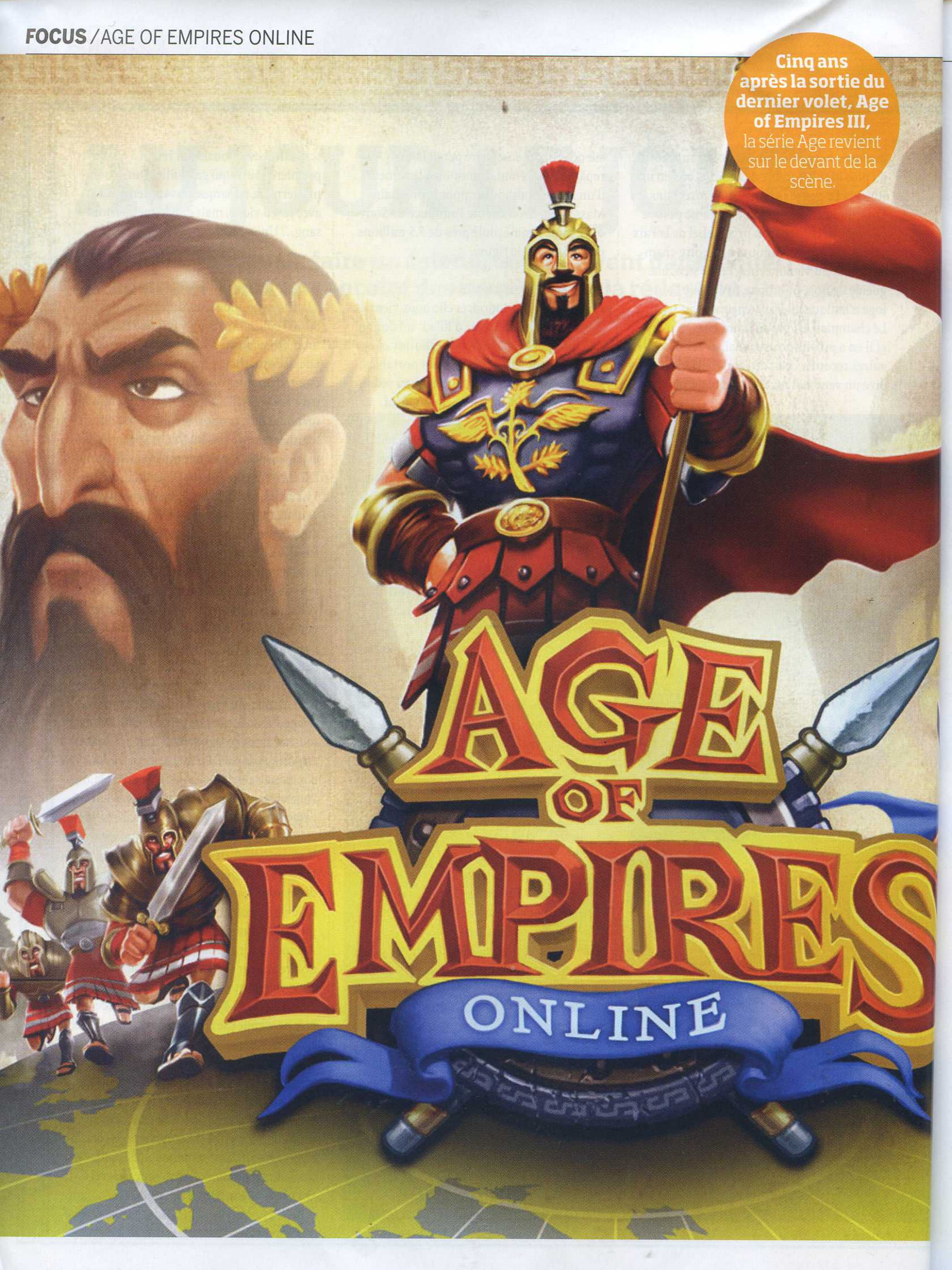
Mercredi 22 décembre

D'après La Poste, le Père Noël ne va pas être à la fête cette année, puisque pas moins de 80 000 colis pourraient subir un retard d'au moins une journée. Une nouvelle qui laisse Lucky de marbre : pour les pages à rendre comme pour les cadeaux de fin d'année, il n'est à son meilleur que lorsque le temps lui manque. À ce propos, n'oubliez pas d'ajouter une paire de collants en lycra sur votre liste, puisque Sony annonce la sortie de DC Universe Online sur PC et PS3 pour le 11 janvier. Plus à l'Ouest, Lamar Johnson voulait devenir une star, et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il avait de la suite dans les idées. Il s'est offert une belle promotion en achetant son propre single sur iTunes plus de 6 000 fois grâce à des cartes de crédit volées. Dans le même temps, nous apprenons que le Call of Duty : Black Ops d'Activision passe les 1 milliard de dollars de CA. Aucun lien n'a toutefois pu être établi entre ces deux affaires. Terminons avec les vilains de la journée : Nicolas Anelka et Thierry Henry refuseraient d'abandonner les primes qu'ils devaient toucher après la désastreuse Coupe de Monde en Afrique du Sud. En même temps, je les comprends. Avec Noël qui approche et la Porsche à amener en révision, mieux vaut en garder un peu sous le pied.

Vendredi 24 décembre

Comme vous pouvez l'imaginer, la rédaction de Joystick n'est pas vraiment à fond de cinquième à quelques heures de l'arrivée du gros bonhomme joufflu. Lucky est rentré en Azeroth pour retrouver sa famille, Sundin doit retrouver des potes près de la faille de l'invocateur, et moi, je dois envoyer ce maudit calendrier à Death Pote avant que ce dernier ne vienne me souhaiter un joyeux Noël à grands coups de bottines. Aujourd'hui, donc, vous n'aurez aucune news du bout du monde, ni aucune citation grivoise ou déplacée. Juste quelques mots pour vous souhaiter à tous de bonnes fêtes de fin d'année et le meilleur pour 2011. Et n'oubliez pas : la lecture de Joystick est recommandée par les meilleurs fabricants de machines à laver… Ou c'est Calgon ? Je ne sais plus…

KRACOUKAS



Cinq ans après la sortie du dernier volet, Age of Empires III, la série Age revient sur le devant de la scène.

Genre Stratégie en temps réel / **Éditeur** Microsoft Games / **Développeur** Robot Entertainment / **Site** www.ageofempiresonline.com / **Sortie** Printemps 2011

AGE OF EMPIRES ONLINE

Nouvel Age, cherche grinders

Elle a bercé mon adolescence, elle a privé toutes ces jolies filles de ma présence le jeudi soir, au bar de la mouette carnivore, et elle a fait dire à mes parents que je serai un chômeur longue durée, Mesdames et Messieurs, je vous présente la série Age of Empires, de retour avec un épisode inédit et exclusivement en ligne. Amis puceaux et accros des souris dernier cri, me revoilà !

Août 2010 : Kracoukas est en vacances aux Bahamas, Lucky cultive sa cirrhose et Yavin s'affaire sur une énième obscure simu. Sundin, lui (un peu comme Alain Delon, j'ai décidé de parler à la troisième personne dans mon intro), sirote un diabolo cassis en surfant sur la toile. « Qu'il est bon ce diabolo » ; pense-t-il… et BAM… découverte fracassante ! Lui qui collectionne les petits chevaliers de plomb depuis ses 18 ans vient de tomber sur une annonce qui pourrait changer la vie de son couple : un nouvel Age of Empires serait en préparation. Le monsieur manque de s'étouffer avec sa paille, verse 2-3 larmichettes, appelle sa mère et poursuit la lecture ; ce volet sera développé par les hommes de Robot Entertainment, des anciens d'Ensemble Studios, et se jouera en ligne. On parle de capitale persistante et de modèle économique basé sur les micro-transactions. Sundin est perplexe. Il manque derechef de s'étouffer avec sa paille, verse 2-3 larmichettes, rappelle sa mère et fonce sur le site officiel nouvellement mis en place. Il y trouve alors quelques screenshots, et découvre le nouveau style cartoon adopté par la célèbre licence. Sundin est kikoo, il aime bien. Il rappelle une dernière fois sa mère (pour un rendez-vous chez le dermato) et remplit le formulaire pour participer au bêta-test. Quelques mois plus tard, certains colportent qu'ils auraient vu Sundin au Leader Price du coin. Les cheveux hirsutes, les yeux vides et marmonnant quelques mots incompréhensibles, notre cher monsieur leur aurait dit qu'il n'avait pas le temps de taper la discute. « Je dois grinder », aurait-il ajouté.



Mission après mission, votre capitale s'étoffera de nouvelles structures.

Jour 1 : Nostalgie

J'aurais pu être aveugle, sourd et muet que j'aurais su qu'AOEO était développé des mains des anciens d'Ensemble Studios. Dès la première seconde, ça se sent, ça se ressent : AOEO est un Age of Empires. Un peu comme la soupe de chez mamie, elle a un goût et une odeur qui ne trompent pas. Ma première journée sur AOEO a donc réveillé tout un tas de souvenirs de mes années pubères : mes boutons, >>>

BÊTA TEST

★★★☆☆

Age of Empires Online est un opus déroutant ! Si cet épisode est fidèle à l'esprit de ses aînés, et reprend à son compte bien des mécaniques propres à la saga, il s'en démarque par son penchant pour le PvE et son goût prononcé pour le grind. Un volet qui s'apprécie avec les heures de jeu, et qui, si Robot parvient à exploiter tout son potentiel, pourrait devenir un des meilleurs Free 2 Play des prochaines années.

« J'aurais pu être aveugle, sourd et muet que j'aurais su qu'AOEO était développé des mains des anciens d'Ensemble Studios. »



Depuis 13 ans, les débuts de partie n'ont guère changé : trois péons, un centre-ville et un scout.

>>> mes virées au McDonald's, le séchage des cours pour dueler toute la journée, les LAN dans le garage de mon voisin barbu depuis ses 12 ans. AOEO emprunte à tous les épisodes de la saga ; dans le choix des factions (Grecs ou Égyptiens), la plupart des unités ou la période choisie (Antiquité), on peut y voir du Age of Mythology. Dans les thèmes musicaux, dans le concept de capitale (bien plus développé ici, néanmoins), on peut y voir du Age of Empires III. Dans le choix des ressources (or, pierre, nourriture, bois), les quatre âges de développement, les bruitages (la cloche du forum, les loups qui attaquent, les sangliers qui grommellent), on peut y voir du Age of Kings. Allons même plus loin : au niveau des sensations de jeu, de l'équilibre entre micro et macro ou entre gestion économique et gestion militaire, AOEO est un digne descendant de la série Age. Ça, c'est dit.

La seule vraie originalité concerne le rendu graphique. Le cartoon. Pourquoi du cartoon ? Sans doute pour ouvrir à un public toujours plus grand, ou pour faire tourner le titre sur un parc de machines le plus large possible (comme BF Heroes). Un choix qui, personnellement, ne me dérange pas, ne serait-ce que parce qu'il ne nuit absolument pas à la lisibilité de l'action. Avec ce style-là, Robot a pu en outre distiller quelques notes d'humour ici et là : chaque unité tuée disparaît dans une petite tombe fleurie, les paysans jouent les boxeurs quand il s'agit de partir au combat, avec les points levés et les jambes bondissantes... Même ma copine m'a dit que c'était mignon – un argument que vous saurez réutiliser excessivement pour passer toutes vos soirées sur le PC.

Jour 2 : Et il grinda, longtemps...

A contrario des précédents épisodes, AOEO possède aussi une couche de gameplay supplémentaire. Les géniaux marketeux de Crosoft vous parleraient ici de « metagame », moi, je vous dirais simplement qu'en plus des phases RTS classiques, sur une map fermée, vous allez devoir gérer une capitale, sur une très grande carte régionale (qui comprend les régions grecques, égyptiennes, nubiennes...). Cette capitale, ce sera la vôtre, et même les mecs les plus haineux du net ne pourront pas la violer. Cette capitale, elle va partir de rien : un ou deux bâtiments, 2-3 PNJ, et basta. Ces 2-3 PNJ, ils vont vous donner des quêtes : « Et que tu dois me défendre cette région », « et que tu dois me ramener la peau du cul de 12 sangliers », « et que tu dois produire 12 hoplites en maillot de bain une pièce »... La quête en poche, vous passez alors en mode RTS classique. Et là, ni vu ni connu, sans crier gare, je vais assener mon premier gros reproche à AOEO : ces quêtes, elles n'ont pas de lien scénaristique entre elles, si bien qu'on ne s'attache jamais à un personnage fort, à une faction, à une histoire... Elles sont tout simplement indépendantes les unes des autres. La vérité, c'est que ces quêtes ne sont qu'un prétexte pour grinder, mais le prétexte justement, on aurait aimé qu'il nous emporte un peu plus loin que le bout argenté de la nouvelle lance de nos scouts. Pour le côté épique, vous repasserez ! En revanche, question durée de vie, quelque chose me dit que vous n'allez pas être déçu. Les missions se comptent par centaines ;

Guides, mercenaires et vaches sur commande

Pour donner un peu plus de piment aux combats et pour permettre à ses joueurs de polir encore et encore leurs stratégies, Robot Entertainment a introduit deux bonnes petites idées au cœur des parties :

- **Des cartes consommables**, à utiliser en pleine action. Elles sont de nature diverse et variée : une escouade de mercenaires, un boost temporaire de dégâts ou de vitesse pour une ou plusieurs de vos unités, la création d'un spot aurifère ou même, l'apparition de deux vaches ! Il est possible de stocker 4 de ces cartes par partie, qui ont quand même un coût et des conditions d'utilisation spécifiques (certaines requièrent l'accès à un âge de développement minimum).

- **Des guides**. Eux octroient des bonus permanents de manière passive, et le choix du guide s'opère avant la partie. Il peut y en avoir un par âge (donc 4 en tout) et comme précédemment, ils peuvent bonifier un certain type de troupes, vous permettre de produire une unité unique ou encore réduire certains coûts ou temps de production.

Les guides comme les cartes consommables peuvent s'acheter dans les boutiques ou être objet de récompense pour une quête réussie.

Le petit bouclier sur la tête des unités signifie que ces dernières bénéficient d'un bonus temporaire.

« Au niveau des sensations de jeu, AOEO est un digne descendant de la série Age. »

certaines sont « répétables » (avec des objectifs de plus en plus délicats à atteindre), et d'autres sont jouables en co-op (c'est assez sympa pour le coup). La dernière mise à jour a introduit quelques quêtes PvP, pour tester le matchmaking. On en reparlera plus loin. Comme vous imaginez, chaque quête réussie octroie pléthore de bonus et cadeaux en tous genres : de l'expérience pour votre capitale (qui possède un niveau technologique), des caissons de thune (pour acheter des équipe- >>>



Des trésors sont disséminés sur chaque carte, libre à vous d'en tuer les détenteurs.

Les écoles de craft

Adhérer à une école de craft permet de pouvoir transformer les technologies gagnées au cours des combats en bonus concrets pour vos unités et vos structures. Chaque école donne accès à des équipements, Guides, cartes consommables et même à des quêtes spécifiques. Il existe sept écoles de craft : archerie, cavalerie, infanterie, ingénierie, construction, artisanat et religion.



Pauvre fou ! Si tu crois m'arrêter avec tes deux pauvres tours et tes archers en mousse !





À ne pas faire : attaquer une forteresse avec des archers.

Le B.A.BA

Aussi PvE que soit Age of Empires Online pour le moment, la défaite reste toujours aussi cruelle. Pour préserver votre ego et rosser avec classe tous vos opposants, voici quelques conseils, non exhaustifs, à consommer sans modération.

- Débloquez en priorité les améliorations économiques dans votre arbre technologique. Celles-ci vous serviront dans chacune de vos parties, du niveau 1 au niveau 40. Elles sont toutes bonnes à prendre : celles des récoltes de l'or, du bois, de la pierre, des baies, sans oublier la brouette, à développer dans votre centre-ville.
- Ensuite, attaquez-vous aux améliorations militaires dans l'armurerie. Un proverbe tibétain dit : une petite armée améliorée vaut souvent mieux qu'une grande armée à poil. De plus, essayez toujours d'attaquer avec une escouade complémentaire, qui saura faire face à tous types de menaces.
- Groupez vos types d'unités sous un chiffre commun (1 pour vos Toxotes, 2 pour vos Peltastes...).
- Explorez pour mieux réagir. L'IA a beau être un peu débile, elle sait faire mal quand on s'y attend le moins. Généralement, elle attaque de manière massive sur un seul flanc. Pour anticiper ses attaques, construisez des maisons (ou mieux, des postes de guet) autour de votre base, et plus spécialement autour de vos spots miniers.
- AOEO est un jeu où l'économie prend une place prépondérante. N'hésitez pas à envoyer régulièrement 3-4 unités montées dans la base ennemie pour raider les péons adverses (les mineurs et les bûcherons en priorité).

>>> ments), des équipements justement, des cartes de guide (voir encadré en page 48), des points technologiques (pour débloquer des nouvelles unités, bâtiments...) et encore tout un tas de trucs que je ne liste pas pour pas que ma phrase ne devienne totalement indigeste, parce qu'elle commence à l'être là, si, si, pas besoin d'être gentil avec moi, elle l'est, bah si, ne dites pas le contraire ! Bref, on va dire qu'il faut une trentaine d'heures de jeu pour pouvoir produire une armée puissante et hétérogène (avec du siège, et chaque type d'unités à dispo : infanterie, cavalerie, archers...). Je dois avouer que je suis passé par plusieurs états pendant mon long, long grinding ; joyeux, motivé, énervé, fatigué, désespéré, motivé à nouveau, sacrément motivé, joyeux... Après la traditionnelle phase d'excitation liée à la découverte du jeu (celle que l'on appelle la phase « kikoolol »), l'absence de vrai scénar et le leveling assez lent m'ont un peu tapé sur le système. Se battre avec deux unités à dispo et ne pas pouvoir parvenir aux âges 3 et 4 a quelque chose de... limité. Il faut vraiment prendre son mal en patience en attendant des jours meilleurs. Le déclic est arrivé autour du niveau 15 de ma capitale. Avec une meilleure compréhension du crafting, un pool d'unités plus grand, des quêtes plus difficiles, un accès aux 4 âges de développement (à partir du niveau 20), la lassitude s'est subitement transformée en véritable addiction : « Il me faut ce casque chéri, tu comprends ? Il donne 50 points de vie supplémentaires à mes paysans ! Le bébé ? Ben il attendra le mioche, 50 points de vie je t'ai dit, tu comprends ? ».

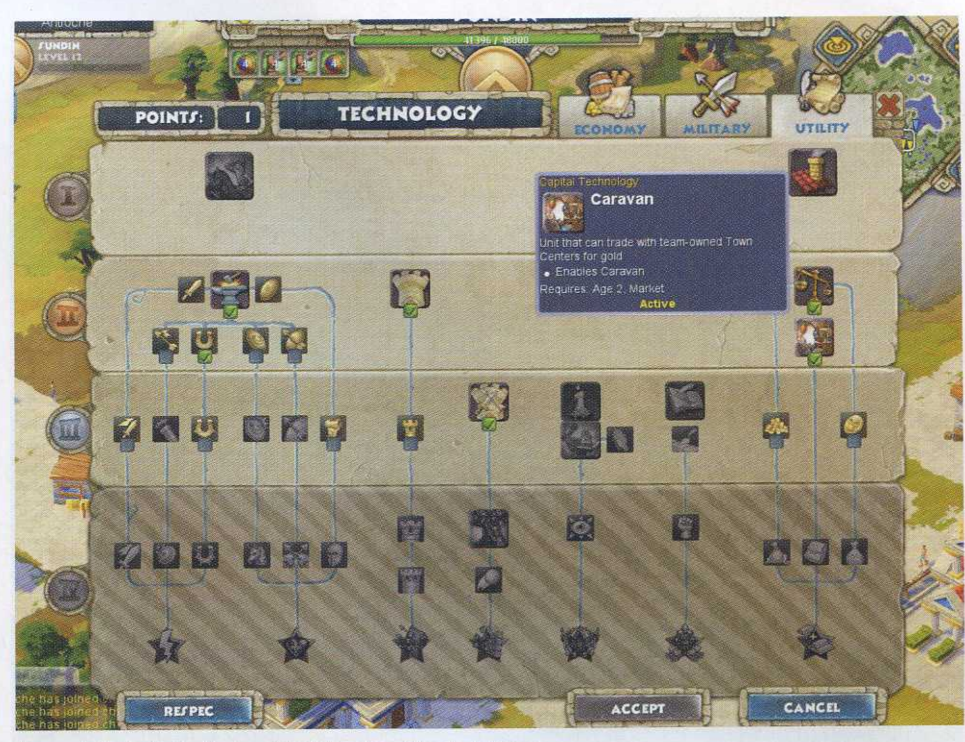
Jour 3 : La mode à petits prix

Sur la lancée, parlons un peu de l'aspect personnalisation, qui est à mon sens, le cœur de ce volet. Développer son armée comme on l'entend n'aura jamais été aussi vrai dans un RTS. Premièrement, de manière très classique, vous disposez d'un arbre technologique, et gagnez des points à chaque quête réussie, que vous pouvez investir dans telle ou telle technologie (améliorer les récoltes aurifères, pouvoir construire un temple, produire des Toxotes améliorés, etc.). Basique. Plus intéressant, plus riche, plus subtil : vous pouvez équiper toutes vos unités de différentes armes et armures : du simple paysan (il s'agira de lui dégoter des équipements qui lui





Entre chaque partie, vos guides peuvent être changés.



Aperçu de l'arbre technologique à trois branches. Simple et efficace.

octroieront une productivité plus grande), au meilleur de vos guerriers (un archer pourra gagner en portée, en ligne de vue, en cadence de tir...), et même vos structures (principalement, des améliorations de points de vie et dégâts d'attaque pour les Tours et Forteresses). Vos unités militaires possèdent (sauf exceptions) 4 slots : deux offensifs (arme, bouclier), et deux défensifs (casque, armure). Vos paysans et vos bâtiments, de 1 à 3 slots. Il y a principalement trois façons d'acquérir ces nouveaux équipements :

1- En récompense d'une quête réussie.

2- En les achetant dans une boutique (la vôtre, mais aussi celles des autres régions neutres, et même, dans les boutiques des autres joueurs).

3- En les craftant vous-même dans une structure prévue à cet effet (à condition d'avoir les matières premières nécessaires).

Cette idée a deux côtés très sympas, et me donne l'occasion de vous recoller un petit 1 et un petit 2.

1- Esthétique. Toutes les améliorations sur vos unités sont visibles en phase RTS. Donnez une lance à votre scout, il aura une lance lors de la prochaine partie. Casquez vos paysans, ils porteront un casque...

2- Tactique. Jamais on n'aura pu être aussi jusqu'au-boutiste, tatillon. Vous voulez essayer un rush Sarissophoroi ? Pas de problème, équipez-le de vos meilleurs items, accroissez la productivité des paysans pour gagner du temps en début de partie, réduisez les coûts et les temps de production de votre écurie... Les possibilités, sur le papier, sont immenses. Maintenant, soyons honnête, on est toujours dans cette « nécessité absolu » de grinder pour se donner les moyens. Je vous raconterai ma première >>>

« Il faut une trentaine d'heures de jeu pour pouvoir produire une armée puissante et hétérogène. »

Et la communauté, elle en pense quoi ?

Trois avis valent mieux qu'un. J'ai donc sondé deux bêta-testeurs français au sujet du nouvel Age. Tous deux s'accordent sur la richesse de l'expérience en solo, mais aussi sur les lacunes actuelles du mode PvP...

Jean Marc alias Snip_fr_77

Prenez les civilisations antiques du premier d'AOE, saupoudrez des châteaux d'AOK, rajoutez le choix d'un guide façon AOM, parsemez avec l'arbre technologique d'AOE III, remuez-le tout dans un shaker et secouez fortement ! Vous obtiendrez ainsi AOEO. Le solo ressemble beaucoup à un MMORPG, avec des quêtes variées, quoique parfois répétitives. Concernant le multijoueur, il faut bien reconnaître que je suis encore sur ma faim. Les développeurs vont avoir beaucoup de boulot pour parfaire l'équilibrage des unités et civilisations, mais aussi pour améliorer le matchmaking. Néanmoins, l'esprit de la série est respecté et cette bêta me laisse de bons espoirs...

Sébastien alias Lakaoum

AOEO est un jeu original, voilà ce qu'il faut d'abord retenir. Il surprend sur plusieurs points : sur le graphisme ou sur son système de quêtes ; un système qui demande de s'accrocher dans les bas niveaux, mais qui devient vraiment intéressant passé les niveaux 14-15. En revanche, comment ne pas s'alarmer au sujet du PvP ? À bas niveau, le PvP ne devrait même pas exister, et à haut niveau, il y a des problèmes d'équilibrage qui ne peuvent être résolus sans un vrai mode PvP Vanilla à part.



Les bâtiments et unités peuvent être équipés de plusieurs items. Un travail de longue haleine, vraiment addictif.





À chacun le choix de sa philosophie de combat.

>>> partie PvP dans un petit moment, mais vous vous doutez maintenant que le temps de jeu aura un rôle important à jouer (on peut aussi imaginer que certains items seront payants...). Le Free 2 Play semble être à ce prix.

Jour 4 : On se pampe ou bien ?

Ma première partie PvP donc. Une histoire incroyable, magique, inoubliable ! Bon, c'était un peu pitoyable en réalité. Je suis niveau 15, le mec niveau 24. Après quelques minutes, alors que j'ai qu'une pauvre caserne, mon adversaire m'envoie un quatuor de cavaliers mercenaires (un des autres bonus pouvant être gagnés en grindant – voir encadré sur les guides et autres joyeuseries). Derrière, je me débats tant bien que mal, essaie de boomer un peu partout sur la map, y arrive avec une certaine classe, mais même avec une armée gigantesque de Toxotes et de Sarissophoroi, je m'incline lourdement devant la portée incroyable de ses Gastrophetes (archers) et de ses Palintonon (siège). Super fair-play, le mec me dira après la partie : « Tu joues mieux que moi ». Ouais, mais j'ai pris une grosse rouste ! Alors oui, la mise en place d'un matchmaking devrait servir à ce que ce genre de situations ne se produise pas, mais tout de même, le célèbre « en début de partie, nous sommes égaux sur le papier » n'a pour le moment pas lieu d'être dans AOEO. Mais même à niveau égal, sur les petits niveaux (avant une capitale de niveau 15), j'ai du mal à me projeter. Comment deux joueurs qui n'ont à leur disposition que trois ou quatre unités différentes pourront s'amuser ? Ou élaborer une tactique originale ? Les bastons à coups de pieds de paysans, ça n'a jamais passionné les foules. Sur les forums, c'est le principal reproche des anciens joueurs de la série, qui ne comprennent pas ce virage à 180°. Age of Empires était un jeu exclusivement PvP, AOEO semble prendre un autre chemin. L'autre problème, induit par le peu de joueurs haut niveau et l'absence de matchmaking digne de ce nom, réside dans l'équilibrage, avec des unités trop puissantes ou a contrario, inutiles. Dernier reproche, on ne peut pour l'instant parler de vrai metagame. Il n'y a pas d'objectif commun pour les joueurs Grecs, ni pour les joueurs Égyptiens. Tout juste peut-on commercer entre joueurs et visiter la superbe ville de Kevinos-du-81. Moué...



Jour 5 : Araignée du soir, espoir

Messieurs de chez Robot, on voit bien comment votre AOEO pourrait devenir un grand jeu, ambitieux, riche. Voici mes humbles conseils.

1-Donnez-nous une autre couche de gameplay via le concept de capitale persistante, une vraie baston entre joueurs Grecs et Égyptiens, avec des objectifs, des avancées en territoire ennemi, et des récompenses.

2-Mettez en place une vraie plateforme dédiée au multijoueur,





Produire ses propres matières premières, c'est possible.



Le terrible Palintonon à l'œuvre, défendu par mes non moins terribles Hippikon.

avec un matchmaking simple et intelligent.
3-Envoyez un chèque à Joystick, parce qu'on est des mecs super-sympas.
4-Imaginez un modèle économique dans lequel le joueur talentueux ne sera pas déboîté par le joueur riche.
Il y a donc beaucoup à faire pour séduire ceux qui ont jadis adulé la série. En l'état, AOEO s'apparente plutôt à un city builder quasi-solo basé sur le farming en mode RTS. C'est super-laid ce que je raconte, mais vous voyez l'idée. Attention néammoins, si j'ai été déçu dans un premier temps, je le dis, je le répète et je le signe du S de Savonfou, je me suis de plus en plus régalé à personnaliser mon armée mission après mission, à enchaîner toutes les quêtes répétables et à mettre des bonnes vieilles peignées à mes anciens camarades de lycée. Peut-on attendre plus que ça ? J'y compte bien. À Robot d'écouter les doléances de la communauté, déjà nombreuses, et de faire ce qu'il faut, comme on dit. Enfin, je ne sais pas qui le dit, mais moi je le dis. En attendant que le ciel nous tombe sur la tête, vous pouvez essayer vous-même en vous inscrivant à la bêta sur le site officiel du jeu.

« Le célèbre « en début de partie, nous sommes égaux sur le papier » n'a pour le moment pas lieu d'être dans AOEO. »

PS : Merci à Lakaoum et Snip_fr_77 pour leur avis et leurs explications.

SUNDIN



Mycène, Argos, Troie... Un paquet de quêtes en perspective !



Les items sont catégorisés de la manière suivante : common, uncommon, rare, epic.

BÊTA & TESTS

Opinion

PAR SUNDIN

Le Yin et le Yang

Il faut de tout pour faire un monde. La célèbre expression créée par l'association des admirateurs sourds de Savonfou est vraie en toutes circonstances, et particulièrement dans le jeu vidéo. Hier soir, Activision se vantait (et le géant américain pouvait) d'avoir pété les scores avec le dernier Call of Duty. Selon son éditeur, Black Ops vient de dépasser 1 milliard de dollars de CA ! Un développement aux coûts énormes pour une performance démesurée. On a le droit de ne pas aimer le jeu (et de pester devant la redondance des mécaniques de la série), mais on peut quand même se réjouir que le produit culturel le plus vendu de tous les temps soit un jeu vidéo (c'était déjà le cas avec Pro Evolution Soccer et autres Modern Warfare). D'autant plus que ça n'empêche pas d'autres projets plus confidentiels de voir le jour, j'en veux pour preuve notre énorme coup de cœur de cette cuvée 2010, j'ai nommé Super Meat Boy, un jeu de plateforme hardcore, « comme au bon vieux temps », vous dira Yavin dans une petite huitaine de pages. Je vous le disais, il faut de tout pour faire un monde !

BON PLAN DU MOIS



Éditeur Electronic Arts - **Développeur** Visceral Games - **Prix** 15 euros en version digitale (Steam) ou 20 euros en version boîte

DEAD SPACE

Problème : la sortie de Dead Space 2 approche à grands pas et vous n'avez même pas essayé le premier épisode. Vous savez tout juste que c'est un survival horror à l'ambiance incroyable, que vous y incarnez Isaac et que des mutants appelés les Necromorphs veulent lui faire la peau. Tous les matins, comme Lucky, vous vous faites toiser par votre collègue de travail qui raconte encore à tout le monde autour de la machine à café « la façon dont on doit venir à bout de ces maudits mutants, en leur coupant les jambes et les bras ». Vous vous sentez sale, inculte, triste. La locomotive vidéoludique ne vous a pas attendu et vous avez manqué un des jeux les plus grisants de 2008 (8/10 et Megastar dans le Joystick 212). Alors qu'il ne reste plus que quelques jours avant que votre collègue n'augmente encore son capital confiance auprès de toutes les jeunes damoiselles de la boîte, vous devez réagir ! 15 euros, cher lecteur, 15 petits euros, c'est le prix de Dead Space sur Steam, et accessoirement, le prix de votre honneur.



DEATH POTE

Pour 2011, je vais prendre de bonnes résolutions : ne plus entendre les vannes foireuses de Savon, les complaintes de Sundin quant aux voyages en avion ou celles de Lucky sur l'équilibrage de WOW.

JEU DU MOMENT : Mount & Blade Warband
JEU ATTENDU : From Dust



SUNDIN

Personne à Joystick ne vous a souhaité bonne année alors même si je vais paraître hyper ringard et à la masse (c'est vrai quoi, on doit pas être loin du 20 janvier), je vous souhaite une bonne année 2011 !

JEU DU MOMENT : Dead Space 2
JEU ATTENDU : From Dust



LUCKY

250 Go de disque dur en NAS ? Une télécommande gyroscopique à émission radio ? Un lecteur Blu-ray ? Un lecteur multimédia tous formats ? Des émulateurs à la pelle ! Mais, mais... Mais il me faut une Freebox v6 !

JEU DU MOMENT : World of Warcraft : Cataclysm
JEU ATTENDU : La Freebox v6 !



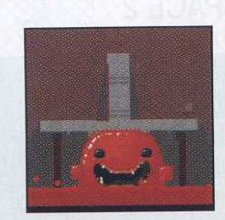
DUNGEON SIEGE 3 50

Premier contact avec le dernier-né de la série, désormais développé par les studios Obsidian.



DEAD SPACE 2 54

Verdict sur la suite de l'excellentissime Dead Space, testée par les petites mains poilues de Deez.



SUPER MEAT BOY 58

On l'a tous testé pour vous, mais c'est Yavin qui a gagné le droit de vous en parler.

les tops du mois

FPS

1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STR

1- StarCraft II
2- League of Legends
3- Empire Total War

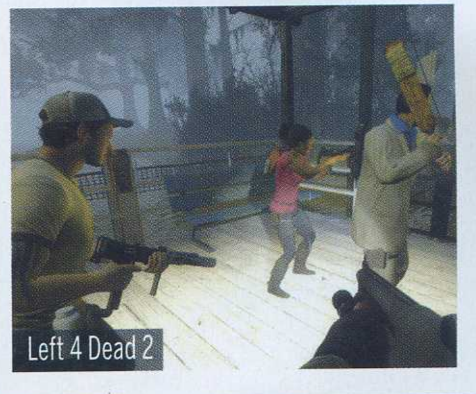
SPORTS AUTOMOBILE

1- F1 2010
2- GTR Evolution
3- Race Driver GRID

MMORPG

1- World of Warcraft + ses add-on
2- Le Seigneur des Anneaux Online
3- Aion


StarCraft II


Left 4 Dead 2


F1 2010


World of Warcraft



YAVIN

Magistral survival horror, l'école fut pour moi un véritable calvaire. Pour Daniel Pennac aussi, comme le rappelle brillamment le talentueux écrivain dans son excellent livre Chagrin d'école. Je vous le conseille franchement !

JEU DU MOMENT : Super Meat Boy
JEU ATTENDU : Mass Effect 3



SAVONFOU

Black Ops récompense la « persévérance » (une pudique métaphore pour « masochisme »). Un mois et demi après sa sortie, un patch lui a rendu un framerate ENFIN potable. Dommage que je n'en ai plus rien à braire…

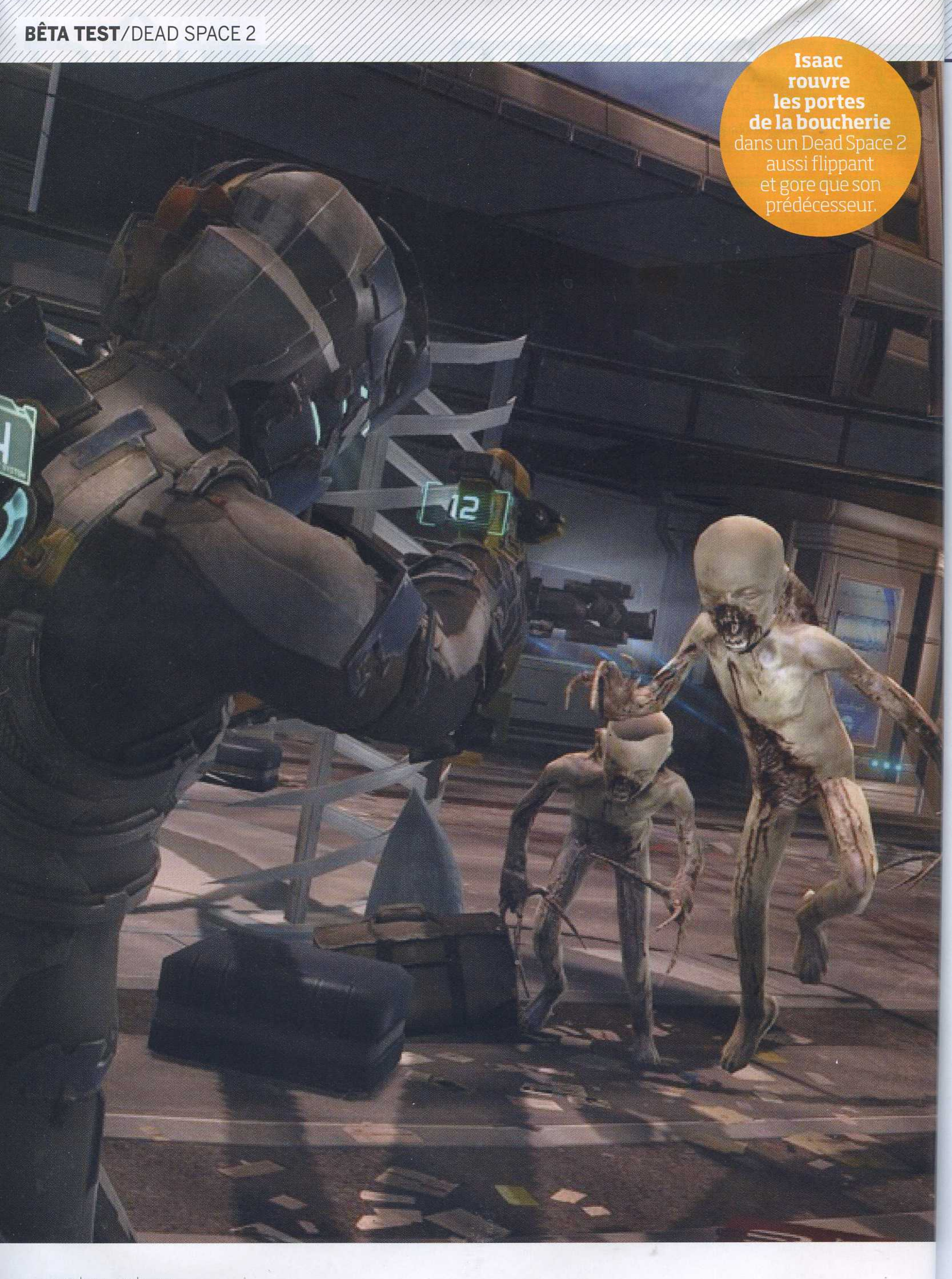
JEU DU MOMENT : Starcraft II : Wings of Liberty
JEU ATTENDU : Total War : Shogun 2



KRACOUKAS

Tempêtes de neige, froid polaire, on ne doit pas vivre dans le même monde. Chez moi, à Nezebgrad, y a pas un nuage dans le ciel. D'ailleurs, je retourne de ce pas farmer l'Allods de Gipat.

JEU DU MOMENT : Allods Online
JEU ATTENDU : Un ticket de loto gagnant



Isaac rouvre les portes de la boucherie dans un Dead Space 2 aussi flippant et gore que son prédécesseur.

Genre Action / **Éditeur** Electronic Arts / **Développeur** Visceral Games / **Site** http://deadspace.ea.com / **Sortie** 27 janvier 2011

DEAD SPACE 2

DANS L'ESPACE INOUÏ DE LA MORT

La neige, les festivités hivernales, cette saleté de ragondin qui boulotte nos câbles ethernet... une cascade de contretemps nous a privés du multijoueur de Dead Space 2. Pas de test ce mois-ci donc, mais une grosse et dense bêta à la place, qui dit tout sur la campagne solo.

Le premier Dead Space était un jeu exceptionnel. Bon, je ne prends pas de risques inconsidérés en vous balançant une telle évidence à la figure mais j'estime qu'il était important de le rappeler. Ce titre avait surtout su combiner à la perfection la prise en main rigide propre aux Survival-Horror avec cette fluidité de gameplay dont raffole la génération Call of Duty. Autrement dit, on avait parfois du mal à se retourner, à jongler entre les différentes touches, à balancer sa stase ou son tir alternatif à bon escient, mais ces difficultés ne faisaient que renforcer l'angoisse permanente qui nous prenait aux tripes dans les coursives de l'Ishimura. Parce que Dead Space était avant tout autre chose un des plus gros concentrés de flippe que l'on ait vu dans un jeu vidéo, un pur générateur de traces de pneu, notamment grâce au travail hallucinant réalisé sur l'aspect sonore. Bref, c'était une tuerie dont on n'avait pas suffisamment vanté les mérites à mon goût.

LE SYNDROME RAPTURE

Un an et demi plus tard, l'heure est venue d'acheter un stock de caleçons neufs et de vérifier si Dead Space 2 mérite autant de louanges que son prédécesseur. La barre étant placée très haute, c'est à un pur chef-d'œuvre que l'on s'attend en enfilant de nouveau l'armure d'Isaac Clarke. Hors de question de se farcir une petite suite sans audace qui reprend à la lettre les codes du premier volet, en se contentant de nouveautés sporadiques. Du genre « je te mets deux ou trois nouvelles armes par-ci, un monstre inédit par-là et, au diable l'avarice, je te colle même du multijoueur en cadeau ». Oui, salopiaud de BioShock 2, inutile de te cacher, c'est bien toi que je vise. Je ne voulais pas retrouver la désagréable sensation de redite sans valeur ajoutée qui m'avait saisi lors de mon retour à Rapture. Eh bien, manque de pot, c'est un peu le sentiment que Dead Space 2 m'a procuré au bout du compte. Le cadre a beau être légèrement différent, on sent bien que l'univers n'a rien de plus à offrir que ce que l'on connaissait déjà. Les Necromorphs sont toujours là, la secte de l'Unitologie aussi. Je ne dis pas que tout ce background est inintéressant, mais je regrette vraiment que le jeu ne prenne aucun risque narratif par rapport au premier épisode. Même le choix de conférer une voix à Isaac ne l'a finalement pas rendu plus profond ou charismatique. Au contraire, quand il commence à balancer des punchlines à la Bruce Willis, il dégage en fait moins d'empathie qu'à l'époque où il était muet...

AUTOSUGGESTION

Je reproche aussi au jeu de n'avoir pas su tirer profit des tracas psychiatriques du héros. OK, on veut nous prouver dès le début de l'aventure que le garçon est un peu tourneboulé. Normal, quand on a vécu mille morts à bord de l'Ishimura trois ans plus tôt. Mais à part deux ou

>>>



La stase s'avère toujours aussi indispensable, notamment pour stopper la course effrénée des stalkers.

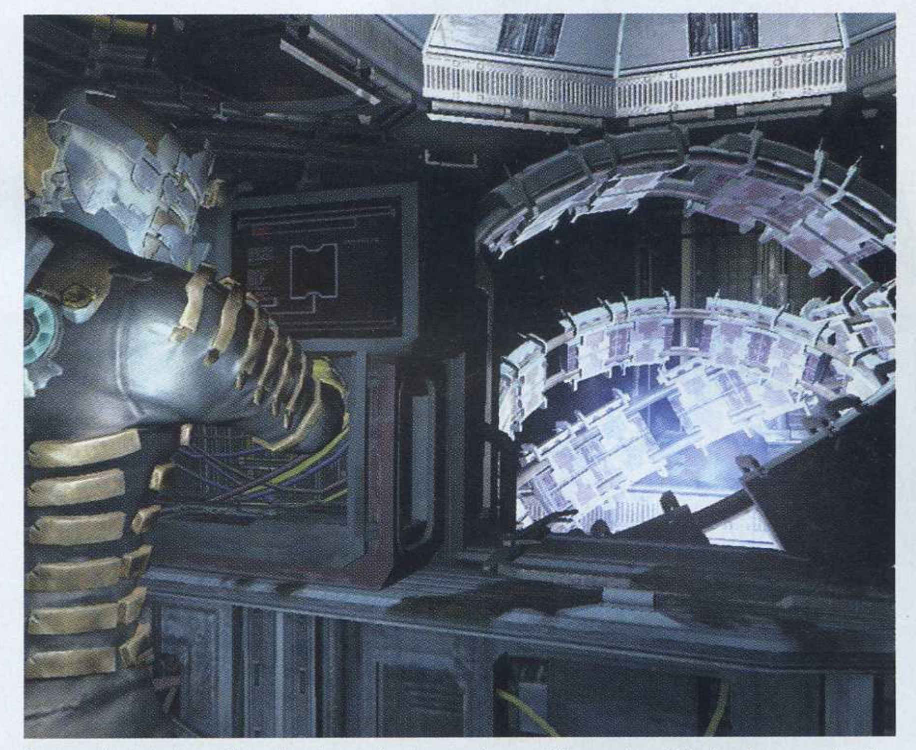
BÊTA

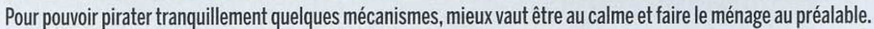
★★★★☆

C'est incontestable, Dead Space 2 va marquer l'année 2011. Beau, intense, effrayant, cette suite marche parfaitement dans les pas de son aîné. Peut-être même un peu trop parfois puisqu'on peut reprocher au jeu un certain manque d'audace et de renouvellement.



« UN BRUIT AU LOIN, LE RESPAWN INATTENDU D'UNE BESTIOLE, TOUT EST MIS EN ŒUVRE POUR LAISSER LE JOUEUR BLÊME DEVANT SON ÉCRAN. »





Pour pouvoir pirater tranquillement quelques mécanismes, mieux vaut être au calme et faire le ménage au préalable.





Après les yeux qui crient braguette, voici les dards qui crient cutter.

>>> trois visions et flashs façon F.E.A.R, cet aspect horrifique et mental n'est pas assez exploité. Pire, ce n'est qu'à la toute fin du jeu que l'on comprend les ambitions scénaristiques des développeurs, ce qu'ils voulaient faire passer comme émotions. À mon sens, c'est raté, ou disons pas assez romancé pour que ça fonctionne. De ce côté-là aussi, on peut donc regretter le manque d'audace, d'ingéniosité, de... Aïe ! Mais enfin ! Vous ne devinerez jamais ce qu'il vient de m'arriver ! Là, à l'instant, au milieu d'une phrase, je me suis giflé intérieurement. J'ai entendu une petite voix inquiétante dans ma tête qui m'a dit : « Médisant, tu dois cesser d'être. Te rappeler des grands moments, tu dois. Un super-jeu, Dead Space 2 est. En dépit des reproches superficiels, en dire du bien, tu vas. » Le genre d'événements qui fait réfléchir et qui te pousse à renouveler ta dvdthèque.

LA CITÉ DE LA PEUR

Mais c'est vrai ! C'est vrai qu'à trop en demander, j'en ai presque fini par perdre de vue l'essentiel. Oui, je me suis éclaté à faire Dead Space 2. De la première à la dernière minute. À tel point que je l'ai recommencé quelques jours après l'avoir terminé une première fois. J'ai retrouvé ce rythme de jeu haletant, où la tension ne retombe jamais, chose qui était déjà remarquable dans le premier épisode. Même après avoir nettoyé un couloir, on ne peut pas se permettre de souffler une seconde ou de se soigner sans une extrême vigilance. Un bruit au loin, le respawn inattendu d'une bestiole dans le conduit d'aération juste derrière, tout est mis en œuvre pour laisser le joueur blême devant son écran. On sursaute, on panique, on fuit en avant comme un idiot jusqu'à se retrouver encerclé par les pires abominations. Dead Space 2 est génial d'efficacité, tout simplement. Le bestiaire est toujours aussi réussi et profite en plus de l'intégration d'une nouvelle créature démentielle : une sorte d'autruche qui vous épie et vous charge en poussant un cri affreux. Constat identique du côté de l'arsenal où les armes du

« IL MANQUE L'ÉTINCELLE, L'ÉVÉNEMENT QUI TE TRANSFORME UN EXCELLENT JEU EN UNE ŒUVRE CULTISSIME. »

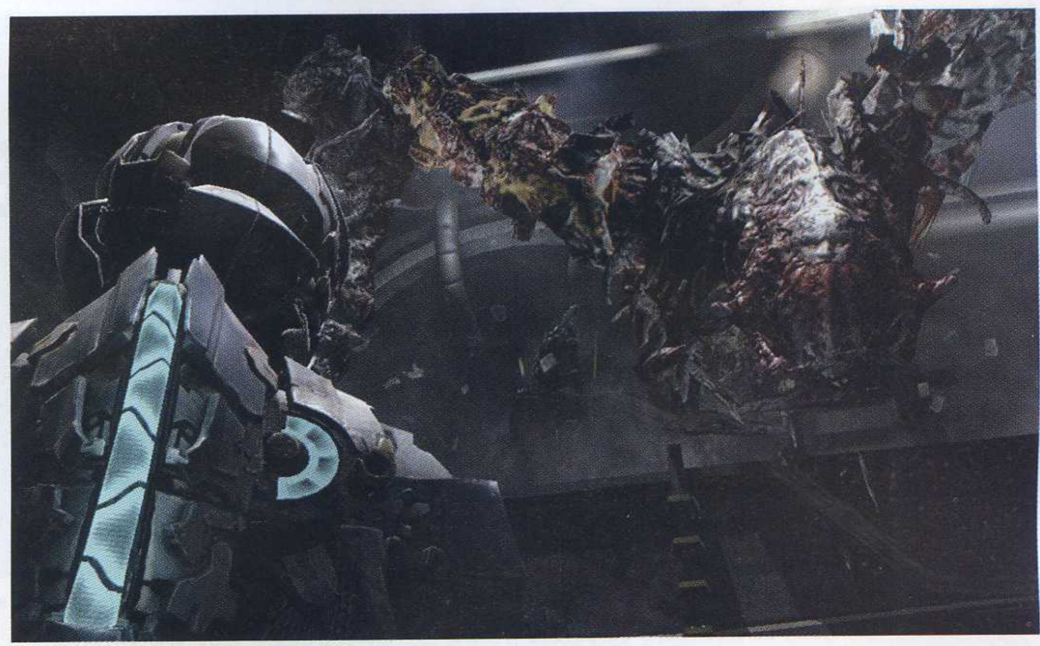


Le bougre a beau m'avoir tué quinze fois, je persiste à trouver ce monstre mignon comme tout.



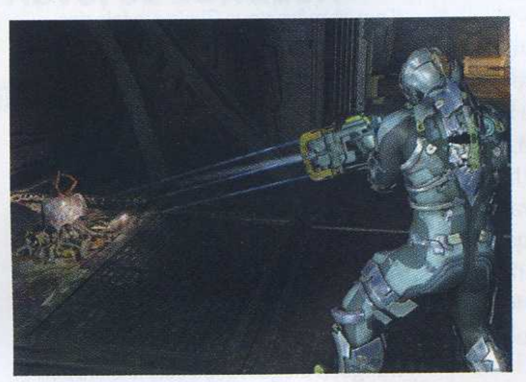
Oh non, Isaac ! Derrière-toi, c'est affreux !

premier épisode (cutter plasma, trancheur, découpeur, mitrailleuse) font leur retour en compagnie d'une poignée de nouveautés, à l'image d'un fusil de sniper ou d'un outil poseur de mines. Et quand on se retrouve à sec, il y a toujours la stase et la télékinésie pour se sortir du pétrin. Surtout qu'on peut désormais arracher les appendices des monstres pour mieux les embrocher avec par la suite. Le genre de petite nouveauté qui passe crème, comme disent les jeunes.


La séquence de combat contre cette brute épaisse est dantesque.

DÉCAPANT !

Dead Space 2, c'est aussi quelques moments vraiment épiques. Il y a celui que l'on avait pu voir à l'E3, quand Isaac est aspiré par la gravité et finit par tomber dans l'antre d'une grosse bébête affamée. Il y a une autre séquence du même acabit, lorsque le héros traverse les wagons d'un train peuplé de vilenies innommables et qu'il doit finalement résister à d'ultimes assauts, la tête en bas et les nerfs à rude épreuve. Un peu moins nerveux mais tout aussi réussi, Isaac est également contraint de visiter une école maternelle où les joyeux bambins ont gentiment muté. Quand sonne l'heure de la récré, il vaut mieux faire le plein de munitions si on ne veut pas finir en tartines de confiture. Tous ces passages-là sont réellement prodigieux. Ils sont en outre portés par une mise en scène qui en met plein la poire et par une qualité graphique globale aussi somptueuse que celle de son aîné. Allez, si je devais encore sortir ma mauvaise langue, je regretterais simplement que le jeu soit justement avare en séquences « showtime » de ce type. Un peu plus de scripts fous, quelques boss titanesques supplémentaires, tout cela aurait pu m'enlever ce sale arrière-goût de resucée que j'ai bien du mal à m'ôter de la bouche.


Ces saletés explosent à la tronche de l'imprudent.


En apesanteur, je suis en tête à tête avec un streum.

LE BLUES DU BLASÉ ?

Une dernière fois, entendons-nous bien. Dead Space 2 est un jeu fantastique, qui remplit son cahier des charges à la perfection. Du gore en veux-tu en voilà, de l'action, de la trouille intersidérale, une réalisation impeccable. Tout ce qu'on est en droit d'attendre d'un soft de cette envergure est réuni. Mais quand on est tatillon comme votre auguste serviteur, on ne peut pas s'empêcher de rester légèrement sur sa faim. Il manque l'étincelle, l'événement qui te transforme un excellent jeu en une œuvre cultissime, l'élément qui te pousse à convaincre Sundin que le 19/20 que tu colleras au test n'est pas usurpé. À mes yeux, ce « truc » n'est pas présent dans le solo de Dead Space 2, mais peut-être le trouverais-je dans le multi, facette dont nous reparlerons plus en longueur dans le test que vous retrouverez le mois prochain.

DEEZ

À RETENIR

Trois ans après s'être échappé de l'Ishimura, le cauchemar recommence pour Isaac. Les Necromorphs envahissent la Méduse, une gigantesque station spatiale dans laquelle l'ingénieur était hospitalisé. Pour sauver sa peau, le héros reprend son cutter-plasma et s'en va découper moult bestioles dégueulasses.

ENGORE ! ENGORE !

Pour nos amis sadiques, sachez que Dead Space 2 est au moins aussi sanglant que l'original. On assiste toujours, impuissants, aux agonies parfois très longues d'Isaac, qui se fait couper jambes, bras et têtes de façon très méthodique. Difficile aussi de rester insensibles face aux bruits abjects produits par le piétinement sauvage d'un cadavre allongé au sol. Bref, Dead Space 2 : un jeu que l'on aime montrer à ses amis à l'heure de l'apéro.





Genre Action RPG / **Éditeur** Square Enix / **Développeur** Obsidian Entertainment / **Site** www.dungeonsiege.com / **Sortie** 2011

DUNGEON SIEGE 3

VOUS PRÉFÉREZ RESTER DEBOUT ?

Non, Monsieur. Je sais bien que la série a disparu depuis longtemps de nos PC, mais je vous jure que Dungeon Siege 3 n'est pas un modèle de fauteuil Ikea. Quoiqu'à la réflexion, il aurait peut-être mieux valu...

BÊTA
★★★★★

Joli mais un peu mou, Dungeon Siege 3 nous revient dans une formule ouvertement destinée à séduire les joueurs console. Ça n'est pas LE jeu qu'on attend, mais attendons de découvrir son mode multi avant de lui jeter la pierre.

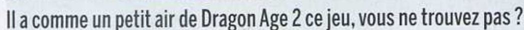
Dungeon Siege avait disparu. Il était là pourtant. Je le revois encore arriver avec ses gros godillots et sa petite bouille de hack'n slash pour détrôner Diablo II. Par deux fois Gas Powered Games aura tenté de surclasser le titre de Blizzard, par deux fois il aura échoué. Pour autant, il n'aura pas démérité. Techniquement imparfaits et assez brouillons niveau gameplay, Dungeon Siege et Dungeon Siege II se sont fait un nom grâce à leur durée de vie colossale et à la consistance de leur univers. Et là, voyez-vous, on a déjà un problème. Un hack'n slash, on ne veut pas qu'il nous raconte une histoire incroyable, on veut qu'il nous fasse tuer des milliards de monstres, qu'il nous fasse miroiter du loot qui tache, et surtout qu'il le fasse bien. Simple. Efficace. Du coup, pour Dungeon Siege le verdict tombe : bien mais pas top. La série disparaît en 2005 et nous revient aujourd'hui sous l'impulsion de Square Enix, décidément très motivé pour faire du jeu « à l'occidentale ». Pour ne pas rater le coche, l'éditeur s'est alloué les services d'un développeur connu pour réhabiliter d'anciennes gloires, j'ai nommé le roi des faiseurs : Obsidian. Il paraît même que Chris « je fais des jeux moyens mais je suis célèbre » Taylor aurait « collaboré » à la création de ce nouvel opus. M'est avis qu'il n'a pas fait grand-chose et que son nom ne sert qu'à rassurer les fans de la licence. Je vous fais la scène. Quelque part, au fin fond des Ziouessehaï, un téléphone sonne. « Eh Chris Taylor ! La forme ? Dis-moi, on pensait à une suite pour ton jeu, et on songeait à l'appeler New Super Dungeon Siege HD. Ça sonne bien, non ? En plus, tu vois... Hein ? Ah mais t'as raison... Dungeon Siege 3, c'est mortel ! Bordel, t'es un boss Chris ! C'est super de t'avoir eu sur ce projet ! ».

DUNGEON SIEGE DARK ALLIANCE

Là, rien ne me plairait moins que de vous dire un truc du style : « Ce jeu part dans tous les sens, il vous garde en alerte devant votre écran pendant des heures, le souffle court, à faire pleuvoir une avalanche de clics furieux sur une horde d'ennemis glauques aux dents sales », pourtant je dois me raviser. Dungeon Siege 3 est le premier jeu de la série à s'attaquer au marché des consoles en jouant la carte d'une sortie PC, PS3 et XBoîte 360 et son gameplay s'en ressent. Bien qu'ayant testé la bête sur un PC, j'ai joué au pad. La vue aérienne d'antan (très proche du sol) se partage désormais la vedette avec une caméra de dos façon Dragon Age



L'univers de Dungeon Siege 3 baigne dans une héroïque fantaisie 100% pur jus très propre.

Il a comme un petit air de Dragon Age 2 ce jeu, vous ne trouvez pas ?





Ne vous y trompez pas, une vue de dessus est disponible.

« MALGRÉ TOUS SES DÉFAUTS, CE DUNGEON SIEGE DÉGAGE UN PETIT QUELQUE CHOSE DE VRAIMENT SÉDUISANT. »

console, et les traditionnelles barres de sorts ont fait place à des combos qui se résument plus ou moins à marteler sans finesse son pad. Bien entendu, en faisant n'importe quoi, votre avatar accomplit facilement une attaque classieuse. Bien entendu, du coup, le jeu a l'air trop simpliste. Et bien entendu, pour étouffer nos a priori dans l'œuf, Obsidian nous a certifié que ce système était de ceux qui sont « faciles à apprendre, difficiles à maîtriser ». Mouais. J'en doute un peu. Quoi qu'il en soit, il est effectivement possible de leveler ses sorts, de jongler entre différentes positions de combat pour adopter une posture plutôt offensive ou défensive selon les situations, et selon votre classe. Au final, avec tout ça, et même si le jeu est toujours 100% orienté loot et bashing, nos amis les joueurs sur canapé devraient plus s'y retrouver que nous. En plus, l'IA est faiblarde et les combats sont mous.

OBSIDIAN INSIDE

J'imagine que là maintenant tout de suite, je vous ai pas vraiment donné envie de jouer à DS3. Pourtant, malgré tous les défauts que j'arrive à lui trouver, la petite démo que j'ai eue entre les mains m'a pas mal intrigué. Ce Dungeon Siege dégage un petit quelque chose de vraiment séduisant. Basique, on y sent tout de même un plaisir de jeu finement calibré. Non content d'être techniquement très propre avec son design flashy à la Blizzard, il sent bon le dungeon crawler truffé de passages secrets, et propose des dialogues à la Mass Effect 2 ; connaissant le passé très RPG d'Obsidian, on peut en espérer le meilleur. De plus, Square Enix annonce que la campagne sera jouable en multi « à plus de deux joueurs ». De loin en loin une idée m'est venue : Dungeon Siege 3 est mal parti pour devenir un grand Action/RPG, mais ne serait-il pas un bon RPG orienté action ? Possible, mais rien n'est encore sûr. Attendons 2011.

LUCKY

À RETENIR

Ce Dungeon Siege n'est plus développé par Gas Powered Games. Les créateurs de la série ont fait place à Obsidian Entertainment qui tire le jeu vers l'Action RPG. Un choix qui déstabilisera sans doute les puristes mais qui pourrait s'avérer payant. À suivre.

L'AVIS DE SUNDIN

Moué. Il en faudra un peu plus pour me convaincre de passer une soirée sur Dungeon Siege 3 plutôt que d'aller boire un godet chez le Chilien. J'ai été franchement déçu par ce premier contact, autant au niveau de la réalisation (assez inégale) qu'au niveau de l'interface (avec des menus très « console »). Rien d'absolument rédhibitoire mais Obsidian va devoir cravacher pour séduire ces hommes de goût que sont les joueurs PC !



Avec son design plein de couleurs fluo, vous verrez la vie moins terne.



Mais c'est un magnifique pendentif que vous avez là, Mademoiselle !



Sous et sur l'eau, le pilotage devient acrobatique.

Genre Course / **Éditeur** – / **Développeur** Piboso / **Site** www.kartracing-pro.com / **Sortie** 2011

KART RACING PRO

EN BAS DE L'ÉCHELLE

Vous avez lu karting, vous avez pensé au mot carapace. Ne niez pas, vous avez été conditionné par Mario la crapule en salopette, ce n'est donc pas votre faute et votre maladie peut être soignée. La preuve.

On a beau nous faire croire que nous pouvons tous devenir pilote de rallye, de Formule 1 ou autres épreuves automobiles, la vérité, c'est qu'après moins de dix secondes au volant d'un de ces bolides, nous serions déjà dans un arbre, un mur ou une ambulance. Si les vrais pilotes de course suivent un cursus précis et évoluent par palier de disciplines, ce n'est définitivement pas pour rien ! Véritable initiation à la pratique des sports mécaniques à quatre roues, le karting se veut une excellente école pour apprendre les bases, les entrées en courbe, dépassements et autres contre-braquages. Mais pour une raison curieuse, le jeu vidéo n'a jamais réussi à rendre un vibrant hommage à ce sport passionnant. Jusqu'au jour où les petits gars de Piboso ont sorti leur version bêta de Kart Racing Pro. Depuis, tout a changé et tous ceux qui pratiquent ou ont pratiqué un minimum vont pouvoir constater le degré de précision d'une simulation qui s'annonce pour le moins diabolique.

AU RAS DU SOL

Pour l'instant, avec un seul circuit et trois modèles de karts différents, on ne peut pas vraiment dire que le contenu anémique nous submerge de joie. Cependant, l'unique tracé (!) se veut assez intéressant et subtil, avec ses premières courbes rapides suivies de plus délicates, pour effectuer des dizaines de tours sans se lasser. Un sentiment qui n'aurait pas lieu d'être sans une physique aussi précise. C'est bien simple, le kart se comporte exactement comme un vrai – avec une inertie quasiment inexistante – et ne « flotte » pas sur la piste comme dans un certain Gran Turismo 5. De plus, l'environnement sonore a bénéficié d'un soin tout particulier et entre le bruit du moteur du karting et le sifflement dû à la vitesse et au vent, on en ressort pour le moins bluffé. Reste qu'à ce stade, le multijoueur ne fonctionne pas encore correctement (trop de lag) et le rendu visuel se situe à des kilomètres des standards du moment. Ceci dit, je peux vous garantir qu'une fois en piste et prêt à accrocher un chrono en 43 secondes qui ne vient jamais, on oublie bien vite qu'il s'agit d'une bêta encore très incomplète.

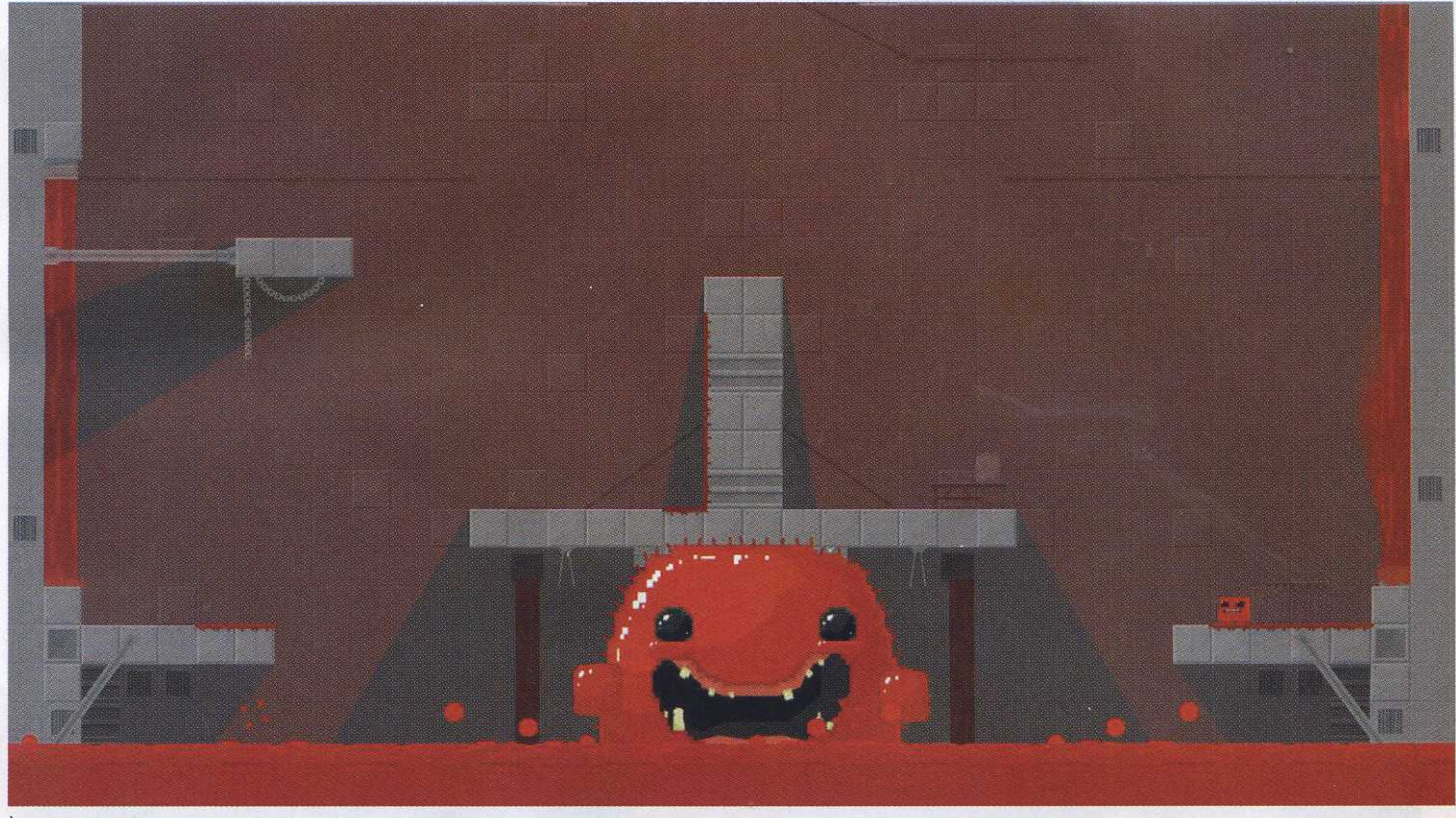
YAVIN

BÊTA TEST
★★★★☆

Incroyablement prometteur grâce à la précision de son moteur physique, Kart Racing Pro pourrait se révéler comme une des belles surprises de 2011 si les développeurs travaillent l'aspect visuel et le contenu.

À RETENIR

Restez humble lors de vos premiers tours de piste. Inutile de vouloir partir en dérapage à tout bout de champ, vous ne feriez que perdre beaucoup de temps. Freinez tôt, négociez votre entrée en courbe puis réaccélérez pour un maximum d'efficacité.


À chaque monde son boss, toujours stressant, jamais imbattable.

Genre Plateforme
Éditeur Steam
Développeur Team Meat
Âge conseillé -
Site http://supermeatboy.com
Prix 14 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, Carte Vidéo 128 Mo
Texte & voix en français

L'ABATTOIR

Super Meat Boy



Un jeu de plateforme avec des vies infinies ? Ah, ah, mon dieu, les doigts dans le nez moi je te le finis ! Même que j'y rajoute tous les orteils ! Pas de souci, dans dix minutes, je l'ai plié et je passe à autre chose...

Pour ne rien vous cacher, j'avais très envie de commencer ce test par un classique « vous allez rire » suivi de deux trois blagues potaches à l'extrait de Savonfou, mais je vais plutôt jouer la carte de l'honnêteté et vous balancer la triste vérité à la figure : vous allez pleurer. Après quelques niveaux de Super Meat Boy, vous aurez probablement hurlé, frappé du poing sur le bureau, balancé votre pad dans le mur et appelé votre généraliste pour lui demander de vous prescrire des antidépresseurs. Et tout cela à cause de ce « jeu de merde » comme vous vous surprendrez alors à l'appeler. Vous êtes prévenu, Super Meat Boy n'est pas destiné aux petits joueurs mais s'adresse à tous ceux qui en ont ras la casquette de ces produits formatés, guidés, dans lequel toute notion de challenge a été retirée afin de ne jamais frustrer le joueur. Ici, c'est le contraire, chaque tableau est un défi, chaque saut a neuf chances sur dix de vous envoyer rejoindre John Malkovich au paradis du racket de capsules Nespresso, et chaque victoire vous ouvre les portes d'une infinité de nouvelles défaites sanglantes.

À mort à mort

L'histoire ? Elle n'a pas le moindre intérêt. À chaque tableau, on nous demande (nous, petit bout de viande rouge) de rejoindre notre copine la viande blanche en traversant un petit niveau, que l'on peut généralement boucler en une poignée de secondes, quand tout va bien. Et tout va rarement bien, vu qu'en véritables sadiques, les développeurs ont pondu des tableaux plus retors les uns que les autres. On y découvre mille millions de façons de mourir, avec des jets de disques tranchants, qui nous transforment en fines tranches de carpaccio, des plates-formes qui disparaissent dès que l'on pose le pied dessus, des missiles à tête chercheuse pour nous attendrir, ou encore de gros ventilateurs capables de livrer une bonne viande hachée. Un sacré challenge,

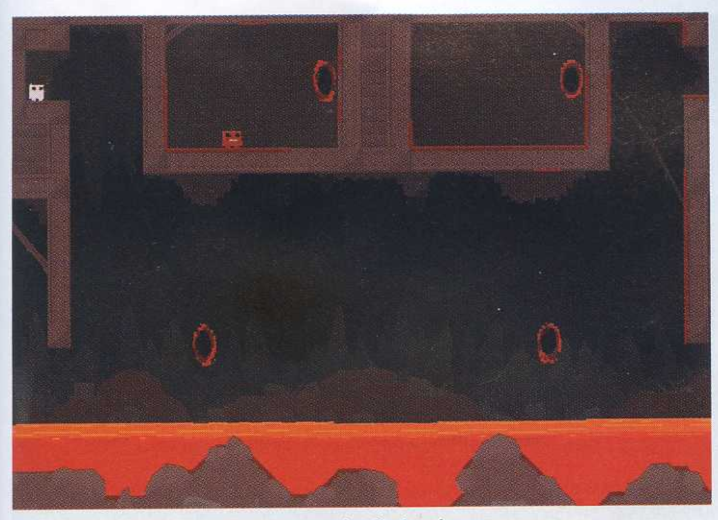
EN RÉSUMÉ

Avec son level design de fou, son rythme de malade et sa maniabilité aiguisée comme le plus tranchant des couteaux, Super Meat Boy réussit son pari un peu fou. À essayer absolument !

PLUS
- Level design incroyable
- La maniabilité au top
- Tant de choses à faire

MOINS
- Trop facile
- Non je déconne
- C'EST SUPER-DUR

VERDICT 18/20


Les portails de Portal ? Un hommage parmi des dizaines !



Et là, si vous sautez, sploush.

« Chaque victoire vous ouvre les portes d'une infinité de nouvelles défaites »

surtout quand on sait que le titre se compose de plus de 300 tableaux, divisés en plusieurs mondes au thème différent et tous conclus par un boss bien casse-burnes comme il faut. De plus, il nous faudra aussi collecter des items (afin d'ouvrir un nouveau monde) tout en faisant bien attention à claquer des chronos histoire d'obtenir une grande distinction à chaque tableau. Grâce à cette récompense, il sera alors possible de rejouer le niveau en version « dark », une itération encore plus vicieuse de ce que l'on vient de traverser.

Le parfum de la mort

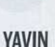
Si Super Meat Boy peut s'avérer frustrant, n'envisagez même pas de pester contre la maniabilité (parfaite, à condition de disposer d'un pad, plus que conseillé par le jeu à chaque démarrage) ou contre quoi que ce soit qui ne relève pas de vos propres capacités psychomotrices. On ne peut même pas abandonner sous prétexte que l'attente entre la mort et le retour au début du tableau serait trop longue, vu qu'elle est instantanée. Ainsi, on se surprend souvent à enchaîner 50 essais sur un même problème sans réellement s'en rendre compte, tellement le rythme est assuré en permanence.
Et lorsqu'on boucle un tableau, un replay de presque tous nos essais (les 40 derniers, en fait) combinés peut alors être visionné afin de visualiser notre progression. Maintenant, soyons clairs, le jeu ne plaira pas à tout le monde et se présente plutôt sous la forme d'un retrogaming moderne visant les rescapés de l'ère Rick Dangerous et tous ceux qui aiment le concept de Die & Retry. Le niveau graphique, à peine digne d'un jeu en Flash, peut lui aussi décevoir même si s'arrêter à ce genre de considération, c'est aussi l'assurance de passer à côté de quelque chose de grand. Au fond; pour peu que l'on sache bien ce que l'on achète (j'espère vous avoir assez prévenu !), Super Meat Boy se veut à ce point assumé qu'il devient impossible de lui reprocher quoi que ce soit.

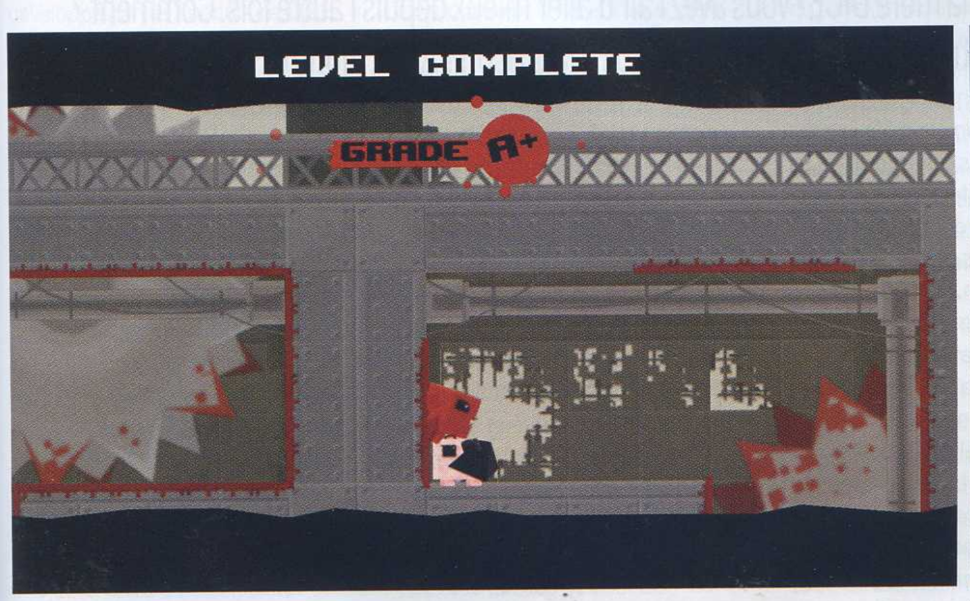
YAVIN



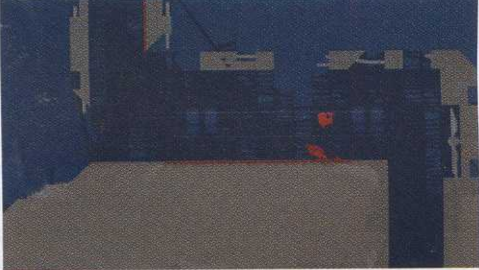
L'AVIS DE SUNDIN

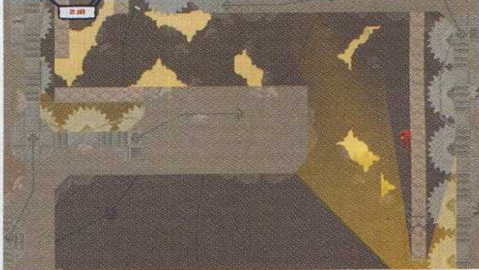
Gros, gros coup de cœur ! Super Meat Boy est un véritable diamant ! Personnellement, ça faisait longtemps que je n'avais pas ressenti ses sensations-là, un mélange de frustration extrême et de plaisir extatique. Cela tient surtout à un level design magistral, qui étonne tableau après tableau. Un must have !





Battez le record du niveau et découvrez-le en mode « dark ».




Tout en haut, un pansement à attraper. Bonne chance.



Le Vietnam, c'était aussi des pauses déjeuner pleines de franche rigolade. Aujourd'hui, c'est Tuk-tuk VS Huey UH-1 !

Genre FPS
Éditeur Electronic Arts
Développeur DICE
Âge conseillé 16+
Site battlefieldbadcompany2.com
Prix 13 euros
Sortie Disponible (sur Steam et EA Store)
Configuration recommandée CPU C2D 2.4 GHz, 2 Go de Ram, carte graphique GTX 260 ou HD 4870
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

C'est violent, un peu cruel par moments et ça baigne dans le Vietnam. Pour peu que vous soyez un peu fauché et adepte de Bad Company 2, vous auriez tort de résister à la tentation.

PLUS

- Le Vietnam et son ambiance, coco !
- Un arsenal consistant et efficace
- Des cartes jolies et variées...

MOINS

- ...mais souvent trop bancales
- On en a vite fait le tour
- La Destruction 2.0, un peu timide

VERDICT 14/20

GOOD GAME, VIETNAM !

Battlefield : Bad Company 2 - Vietnam

Oh, mais c'est la mère DICE ! Vous avez l'air d'aller mieux depuis l'autre fois. Comment ? Si j'aime le Vietnam, les lance-flammes et Jim Morrison ? Allez, montrez-moi ça.

Le Vietnam, je m'en souviens comme si c'était hier ! Les gosses qui laissent des grenades dans vos bottes, l'odeur des cochons calcinés au napalm, les pêches au sirop de l'infirmerie et les rondes de nuit sous la pluie battante. C'était pas tous les jours facile, mais quand même, on s'est bien fendu la poire. D'ailleurs, c'était tellement le pied qu'on se demande bien pourquoi les apparitions de ce conflit historique n'ont pas été plus nombreuses dans les FPS. Vietcong, en 2003, était pourtant la preuve par excellence que l'enfer vert du Vietnam était un cadre idéal pour fesser du communiste. Un an plus tard, Battlefield Vietnam n'était pas mal non plus, et pourtant, malgré quelques tentatives loupées ou anecdotiques, le Pacifique reste désespérément calme sur nos écrans. Bonne nouvelle : tout cela va changer. Un peu.

J'adore respirer l'odeur du Napalm

Malgré ses nombreuses qualités, je ne vous cacherai pas plus longtemps que je me suis rapidement lassé du multijoueur de Bad Company 2. Les déplacements un peu lourds, les armes qui manquent de pêche et de puissance, une dimension tactique trop légère et, globalement, un manque de profondeur qui saute aux yeux après quelques dizaines d'heures ; ça fait beaucoup. Du coup, on ne peut pas dire que l'annonce d'un DLC, bien que basé sur le Vietnam, fut une nouvelle qui m'a bouleversé. En lançant le jeu pour la première fois, la question qui me taraudait l'esprit était donc la suivante : Vietnam est-il une simple version reskinnée de Bad Company 2,





Avec ses couleurs chaudes, ce DLC tranche avec le style visuel très lumineux de Bad Company 2.



Le lance-flammes est parfait pour prendre vos ennemis par surprise. Burn baby, BURN !



La colline 137 et ses arbres calcinés au napalm jusqu'à la dernière racine, ça en jette.



Malgré les six nouveaux véhicules, les combats d'infanterie dominent au cœur du gameplay.

« Contrairement à Bad Company 2, les affrontements de ce DLC sont souvent frontaux et sanglants. »

ou y a-t-il eu de vrais changements apportés au gameplay ? Trêve de roulements de tambour : oui, Vietnam est bien différent de Bad Company 2 puisque certains éléments clefs du gameplay ont été modifiés. À l'image du multijoueur de Medal of Honor sorti il y a quelques mois et qui était lui aussi développé par les Suédois de DICE, les nouvelles armes (toutes d'époque et au nombre de 15) ont été équilibrées de façon à plomber un ennemi avec seulement quelques pruneaux de M16 dans les roubignoles (en mode hardcore, trois balles suffisent). Tout aussi similaire à MoH, mais nettement moins glorieux, la fameuse Destruction 2.0 qui permettait autrefois de faire s'écrouler des bâtiments entiers a été lourdement bridée : les cahutes en bambou sont plus solides qu'un triceps de Death Pote, et les objets destructibles sont beaucoup moins nombreux qu'auparavant. Il faut dire que les 5 cartes jouables (c'est un peu juste, Messieurs EA) sont souvent très étroites : certaines zones sont de véritables coupe-gorge, inaccessibles en véhicules terrestres, et contrairement à Bad Company 2 qui avait tendance à favoriser les frags à moyenne et longue distance, les affrontements de ce DLC sont généralement frontaux et sanglants. Un conseil : pensez à regarder avant de traverser.

Fini la branlette, à vos chaussettes !

Les cartes de Vietnam, voilà certainement le plus gros défaut de cette extension. Soit trop vastes et classiques (Vallée de Phu Bai), soit trop petites et étroites (Temple de Cao son). Pour reprendre l'exemple de ce dernier cas, il n'est pas rare de se retrouver à combattre pendant plusieurs minutes, le long d'un chemin boueux, en spammant l'équipe adverse de grenades, tout ça parce que les deux seuls embranchements sont tout aussi embouteillés que l'arrière-train de Zahia un soir de match. Dommage, car les paysages sont variés et on sent que DICE compte sur les joueurs pour s'adapter aux reliefs du pays (tranchées, cours d'eau, rizières, collines, etc.). Pour finir sur une note positive, il est à noter que l'ambiance de ce DLC à 13 euros est particulièrement réussie. L'ambiance sonore, tout d'abord, avec un Frosbite Engine qui gère toujours aussi bien les explosions et les coups de feu, mais aussi les musiques rock des 60's qui donnent un cachet indéniable au jeu, et ce, dès le menu principal. Les moustiques bourdonnent aux oreilles, les soldats crient à tout va et sur le plan visuel, le pari est là aussi joliment rempli (malgré des éléments du décor qui tardent souvent à s'afficher). Pas mal du tout, en attendant Battlefield 3 !

SHUA

UNLOCK MANIA

DICE l'avait déjà fait avec Battlefield 1943 et vient de récidiver avec ce DLC : après avoir effectué 69 millions d'actions, les joueurs PC ont rapidement débloqué une nouvelle map, baptisée Operation Hastings. L'idée est rigolote et ça valait bien la peine de se donner du mal : Operation Hastings est vaste, ouvert et met l'accent sur les combats en véhicules. Le meilleur pour la fin, comme on dit.

Genre Course
Éditeur Deep Silver
Développeur Techland
Âge conseillé 12+
Site http://naild.deepsilver.com
Prix 39,99 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 3.2 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

nail'd est un jeu de quad sympathique. Les sensations de vitesse sont bonnes et le level design vaut le coup d'œil. Malheureusement, le jeu de Techland manque cruellement de profondeur et risque de lasser assez rapidement.

PLUS
- Level design barré
- Sensations de vitesse
- Graphiquement correct

MOINS
- Vite redondant
- Beaucoup de doigts qui ne servent pas
- Bande-son qui pète le tympan !

VERDICT 12/20

ATTACHEZ VOS CEINTURES

nail'd

Né borgne, unijambiste et avec seulement deux doigts à chaque main, vous n'avez jamais pu apprécier le jeu vidéo comme nous, testeurs de Joystick. Bénissez le seigneur Techland, avec nail'd, vous allez rattraper un peu de votre immense retard.

Vous n'en revenez toujours pas. Vous êtes sous le choc, vous sanglotez encore et humez la boîte de nail'd à pleins poumons. Car nail'd, c'est tout simplement le premier jeu de quad adressé à ceux qui n'ont plus que deux doigts à chaque main. Les deux auriculaires pour tenir le pad, un pouce pour la croix directionnelle, le second pouce pour accélérer et activer un boost. Freiner ? Sans façon, Monsieur. Et d'ailleurs, vous n'avez plus de doigts à dispo. Toujours est-il que le site officiel du jeu ne ment pas : « nail'd est indéniablement le jeu de course tout-terrain le plus rapide du monde » (il est ajouté « il est aussi le plus bruyant ! » – c'est aussi vrai). Questions sensations, le titre de Techland se place dans le haut du pavé. Le doigt collé à la manette, ça va vite, très vite, en partie parce que le titre dispose d'un level design inspiré… que dis-je, complètement barré ! Que ce soit dans les déserts de l'Arizona, les plateaux andins, les parcs de Yosémite ou les ruines grecques, les tracés sont toujours conçus de manière à nous retourner les boyaux : pentes de fou à 70°, tremplins démesurés, sauts vertigineux…

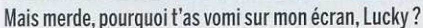
Vomis pas sur le clavier !

Je récapitule : nail'd, jeu de course tout-terrain, super-sensations et level design complètement fumax. Voilà pour les caractéristiques fortes (et positives) du titre. Pour le contenu, le jeu ne déroge pas aux règles du genre avec un mode solo et divers tournois à remporter pour débloquer des courses, des nouveaux quads (et motocross), des nouvelles pièces (moteurs, roues, échappements, guidons…) ou des tenues. Ah, les tenues ! Grand moment. Prenez une jeune donzelle pour pilote, et habillez-la comme il vous plaît. Par exemple, avec la tenue « téméraire » (à poil, quoi) ou alors avec la tenue « enfin l'été » (à poil, quoi). Qu'ils sont forts, ces Polonais ! Pour revenir deux secondes à la partie customisation, Techland a voulu quelque chose de très accessible. Tout juste doit-on



Joli panorama vu du ciel. Il est possible de rallonger ou diminuer son saut avec la croix directionnelle.




Mais merde, pourquoi t'as vomi sur mon écran, Lucky ?




La moto est moins maniable, mais elle va plus vite.

« Aussi sympa que soit la première prise de contact, nail'd souffre d'un gameplay trop basique. »

jeter un coup d'œil au nouveau matos débloqué toutes les cinq ou six courses. Que la loutre nous pardonne, nous n'avons pas pu essayer le mode multi, pas disponible sur la version de test, ce qui est plutôt dommage vu que le solo est assez court (deux journées de boulot pour un non-Chinois) et que la rejouabilité me paraît peu évidente (à part la cinquantaine de succès à débloquer...). On vous en reparlera si ça vaut le coup... enfin, peut-être... s'il y a du monde sur les serveurs... et s'il fait beau aussi. Oui, c'est important le soleil pour la peau.

Et qui va nettoyer ? C'est bibi !

Un mot sur les graphismes, qui sans être éblouissants, sont très honnêtes. Comme souvent, les développeurs ont un peu trop forcé sur le blur, et certains décors manquent un peu de vie, mais le rendu reste séduisant. Non, le vrai problème de nail'd, aussi sympa que soit la première prise de contact, c'est que le jeu souffre d'un gameplay trop basique pour convaincre sur la durée. Deux boutons à presser, un minimum de concentration, et le tour est joué. Il y a bien quelques chemins alternatifs et des portes à passer pour recharger son boost, mais rien qui donne envie de remonter sur la selle, le périple de base terminé. Si les environnements (clichés) sont assez variés (la forêt, le désert, la montagne...) et offrent quelques superbes panoramas, on regrette que la nature du sol (glace, sable...) ne joue en rien au comportement du quad, à moins que je sois über skillé et que mon cerveau bionique s'adapte instantanément à ces modifications nucléophénominiques – ce qui est tout à fait possible. Sur de la boue ou sur du sable, le comportement de votre machine ne change jamais : elle ne patine pas, elle ne glisse pas. Un peu comme Pure (6/10, numéro 211), et malgré son côté déjanté assumé bien agréable, nail'd ne devrait donc pas rester dans les annales. Typiquement, on a là un super-jeu pour une soirée pizza hawaïenne entre potes. Vous aimez le sucré salé ?

SUNDIN



L'AVIS DE KRACOUKAS

Effectivement, nail'd paraît un petit peu faiblard des pattes arrière. Les sensations sont bonnes, les circuits partent dans tous les sens, mais derrière ça, on ne trouve pas grand-chose pour retenir le chaland... Même l'IA semble s'ennuyer au plus point, et comment pourrait-on lui en vouloir... La pauvre.



Personnalisez votre quad comme vous l'entendez, c'est ouf !


Vol plané en approche, accrochez vos tripailles !



Un atterrissage réussi octroie un petit boost supplémentaire.



Vos pérégrinations vous enverront assister un Emmett Brown de 17 ans à fabriquer sa première invention.

Genre Jeu d'aventure
Éditeur Telltale Games
Développeur Telltale Games
Âge conseillé 6+
Site www.telltalegames.com/bttf
Prix 19 euros pour les 5 épisodes
Sortie Disponible
Configuration recommandée
CPU 2 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte en français **& voix** en anglais

EN RÉSUMÉ

Empiler les clins d'œil complaisants ne suffit pas à faire un bon jeu, It's About Time est un semi-ratage. L'enrobage est très bon, mais les énigmes sont du niveau « Sophie Marceau en pleine descente de vodka ».

PLUS
- Un bel hommage à Gale et Zemeckis
- Bon scénario
- Humour décapant

MOINS
- Pas de challenge
- Énigmes simplistes
- En fait, c'est pas un jeu...

VERDICT 12/20

MAIS C'EST QUOI UN GIGOWATT ?

Back to The Future : It's About Time

Si j'avais une machine à remonter le temps, j'irais tirer des oreilles chez Telltale. Faute de DeLorean, je me contenterai de le faire via ce texte...

De la première saison de Sam & Max à Puzzle Agent, les jeux Telltale tendent vers la simplicité. Dans tous ces titres, il y avait de quoi être indulgent, parce que le manque de difficulté et d'épaisseur des énigmes était compensé par un humour omniprésent et des scénarios solides. Back to The Future pousse le concept jusqu'à la limite des 88 miles par heure : il ne m'a fallu que 3 heures, montre en main, pour finir le premier épisode, et cela, sans être bloqué plus d'une demi-seconde où que ce soit ! Toute la rédaction s'accorde à dire que je ne compte pas parmi les GOSU de jeux d'aventure, les fans du genre devraient donc logiquement rester sur leur faim... Dommage car l'histoire est de haute volée, et pour cause : c'est Bob Gale, qui avait écrit et produit les films de Zemeckis, qui a mis la main à la plume.

Retour vers le passé du subjonctif

Six mois après la fin du troisième film, Doc Emmett Brown n'a plus remis les pieds dans Hill Valley, et la banque est sur le point de revendre le capharnaüm qui compose son atelier. C'est en essayant d'empêcher cette ignominie que Marty McFly assiste à l'irruption de la DeLorean vide. Il va falloir trouver dans quelle époque l'exubérante crinière blanche du Doc s'est fourrée dans le pétrin, et aller le chercher. S'il s'agissait d'un quatrième film « Retour vers le Futur », It's About Time serait vraiment très bon, mais en tant que jeu, il se contente d'enfiler les gimmicks de la trilogie, telles les musiques des eighties ou les insultes en bois de Biff Tannen, et ne va pas au-delà. Bien sûr, il ne s'agit là que du premier épisode d'une série qui doit en compter cinq au final, tout n'est donc pas perdu pour la suite. Mon conseil sera donc le suivant : si vous cherchez un bel hommage aux films d'origine, vous pouvez y aller tranquillement, en revanche si c'est un bon point & click qu'il vous faut, attendez que nous ayons chroniqué les épisodes suivants pour craquer.

SAVONFOU



Non... Je ne ferai aucun commentaire graveleux sur cette capture ! AUCUN !





D'accord, ce n'était pas mon meilleur profil.

Genre Sport
Éditeur DTP Entertainment AG
Développeur 49Games
Âge conseillé 3+
Site http://rtlwintersports-game.com
Prix 40 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 1,8 GHz, 1 Go de Ram, Carte 3D 512 Mo
Texte & voix en français

POUR L'OR, FAUDRA ATTENDRE UN PEU, LES GARS !

Winter Sports 2011 Go for Gold

Les studios 49Games ont-ils décidé de faire l'impasse sur l'édition 2010 de Winter Sports, pour mieux peaufiner la version 2011 ? Eh bien non ! Ils ont pris un an et demi de vacances à la Barbade et ont plié le jeu en 6 mois, comme d'hab !

À Joystick, nous prenons un soin particulier à confier les titres les plus prometteurs à nos experts les plus pointus. Pour autant, cela ne signifie pas que nous négligeons tous ces jeux dont vous ne voudriez même pas pour caler une table. Ainsi, notre bon Lucky, entre deux raids sur Azeroth, est une véritable référence pour tout ce qui touche à Nancy Drew. Sundin, de son côté, se fait un devoir de terminer avec le sourire chacun des FPS que City Interactive lui envoie. Quant à moi, vous l'aurez deviné, ce sont les Summer Games et autre Winter Sports qui me font la fête sur mon bureau à chaque nouvelle saison. Et si je me souviens bien, la cuvée 2009 m'avait laissé une impression pleine d'espoir, puisqu'en légère progression par rapport aux essais précédents. Grave erreur ! Comme pour me prouver qu'il ne faut jamais crier victoire trop vite, 49Games replonge dans l'abîme et me sert un Winter Sports aussi faisandé qu'un sandwich sous vide.

Faire du vieux avec du vieux

Cette nouvelle mouture n'est ni plus ni moins qu'un copier/coller de l'édition 2009, à deux détails près : si on retrouve bien des défis sympas et des classiques tels que la descente, le patinage ou le bobsleigh, on constate avec amertume la disparition du curling ou du half-pipe. Vous allez me dire, le curling, ce n'est pas ça qui va nous faire rêver. Oui, mais en même temps, ces petites épreuves apportaient une touche de variété non négligeable, surtout lorsqu'on réalise que dans le monde merveilleux de 49Games, une descente se gère de la même manière que vous soyez sur des skis, un snowboard, ou une motoneige. Autre point de grief : l'aspect technique. Ce n'est pas tant la laideur du jeu qui est en cause, que cette désagréable sensation de régression, avec un skieur qui a perdu son déhanché souple et puissant, ou ces gouttelettes de condensation qui ruisselaient sur le masque et qui sont aujourd'hui de l'histoire ancienne. Bref, à l'intérieur comme l'extérieur, nos amis allemands ont fait le minimum, et ça tombe bien, c'est la note qu'ils vont prendre

KRACOUKAS

EN RÉSUMÉ

Je sais, je sais... Claquer 2 000 euros pour une vraie semaine de ski à Mégève, ça fait un peu mal... Mais pas autant que d'en claquer 40 pour cette édition 2011 de Winter Sports

PLUS
- Quelques défis sympas
- Visuellement quelconque
- Absence de sensations

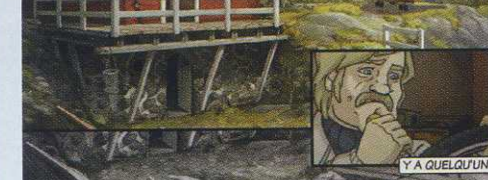
MOINS
- Répétitif
- Toc Toc Toc ?
- Tiens, ça sonne creux

VERDICT 6/20





Calmez-vous, Mademoiselle ! J'ai la moustache, je suis donc parfaitement habilité à détecter un éventuel cancer du sein.



Les bulles narratives sauvent un peu le jeu.

Genre Aventure

Éditeur Deep Silver

Développeur Daedalic Entertainment

Âge conseillé 12+

Site www.anewbeginning-game.de

Prix 40 euros

Sortie 3 février 2011

Configuration recommandée CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte compatible DirectX 9.0c

Texte & voix en français

LUI, C'EST LA POUBELLE JAUNE !

A New Beginning

Nous vous l'avons dit et répété ! Le verre va dans les poubelles vertes, le papier dans les bleues et le plastique dans les jaunes ! C'est pourtant pas compliqué, le tri sélectif, bon sang ! Vous voulez qu'on vous fasse un jeu pour vous l'expliquer ?

Quand je vois cette gourdasse de Princesse Peach se faire enlever par Bowser jeu après jeu, je me dis que Nintendo milite en douce depuis 25 ans pour l'éducation des femmes. De même, j'ai toujours considéré qu'Half-Life, à sa manière, militait pour les rapports humains par le biais de Gordon « je préfère dérouiller la planète au pied-de-biche que de demander de l'aide » Freeman. Si ces deux jeux engagés véhiculent leurs messages avec finesse, tous les développeurs ne font pas preuve d'autant de subtilité. J'en veux pour preuve A New Beginning, jeu d'aventure de Daedalic Entertainment, sans doute codé par une bande d'écolos un peu perchés. Ce jeu futuriste met en scène un monde condamné par la pollution où l'homme a tout salopé, et où l'air n'est plus qu'un épais nuage de plomb qui vous crame les poumons. Il faudrait un vrai héros pour sauver la planète. Manque de bol Bruce Willis était en vacances pendant la production du jeu, aussi cette tâche titanesque incombe-t-elle à Svensson, un moustachu gentiment beauf dénué de charisme. Joie.

Go Moustache Man ! Go !

De mémoire de testeurs, nous avons rarement vu un jeu au scénario si naïf. En gros, une poignée d'humains a découvert comment voyager dans le temps, et décide, accrochez-vous bien, de revenir en 2050 pour, je cite : « trouver les dirigeants politiques et leur demander de traiter la planète avec plus de respect ». Wahou ! Quelle audace ! Quel message ! J'en suis pantois. Ce jeu dans son ensemble me laisse d'ailleurs KO debout. Son moteur ne gère pas le 16/9e, les énigmes lourdingues misent tout sur l'absurde et les doubleurs... Mon Dieu ! Déjà que les dialogues sonnent faux, avaient-ils vraiment besoin de doubleurs issus de l'industrie du film pour adultes incapables d'insuffler la moindre nuance à leur « jeu d'acteur » ? En fait, il n'y a pas grand-chose à sauver dans ce New Beginning. Après m'être imposé de longues heures de test à la maison, ma douce a même eu ces mots qu'avec le recul je trouve très justes : « Mais il est nul, ton jeu ! J'arrive pas à le croire tellement c'est mauvais ! ». Merci, ma chérie, je n'aurais jamais réussi à l'expliquer si clairement avec une telle économie de mots.

LUCKY

EN RÉSUMÉ

Le prochain qui me parle de New Beginning, je le cloue sur la porte de la rédac et je lui fais manger ses propres pieds. C'est clair ça ?

PLUS

- Esthétique BD réussie
- Dialogues si mauvais qu'ils en sont comiques

MOINS

- Scénario risible
- Énigmes foireuses
- Doublages déments
- Il vous en faut plus ?





L'exemple typique du joueur un poil trop avide.



Seule différence d'une faction à une autre : le design.

Genre Stratégie tour par tour
Éditeur W!Games
Développeur W!Games
Âge conseillé Tout public
Site www.mistbound.com
Prix 9,99 euros sur Steam
Sortie Disponible
Configuration recommandée Le PC de ma grand-mère
Texte & voix en français

PAS CHER, MON JEU, PAS CHER...

Greed Corp

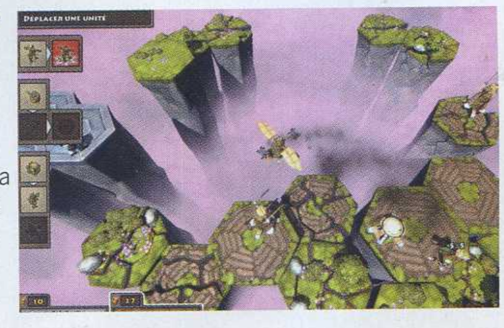
Chut ! Sundin me cherche depuis tout à l'heure pour m'obliger à terminer ce test de Greed Corp. Mais foi de Kracou, ça n'arrivera pas ! TU M'ENTENDS, SUNDIN ? JAMAIS !!! Damned, il m'a entendu...

Tout le monde à la rédaction s'accorde à le dire : je suis d'une avidité sans égal lorsqu'il s'agit de looter des pages pour remplir notre bon magazine. Corruptions, flatteries, mensonges, je ne m'interdis rien. La seule exception à ce tableau peu honorable concerne les jeux Steam à bas prix ; le genre de papier que j'ai en horreur parce qu'il me ramène toujours vers la même question piège quand vient le moment du verdict : OK, ce n'est pas terrible, mais pour 9 euros, est-ce que ça ne vaudrait pas le coup quand même ? Greed Corp ne déroge pas à la règle. Reprenant le principe du jeu d'échecs, le jeu de W!Games va venir opposer entre deux et quatre factions pour la conquête d'un territoire composé de dalles hexagonales.

Le nerf de la guerre

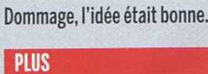
Au départ, chaque camp dispose d'un bout terrain, d'un certain nombre d'unités, et de quelques piécettes. Là où les choses se corsent, c'est que pour récupérer l'or nécessaire au développement de notre armée, il va falloir construire des excavatrices. De belles et grandes machines qui vont nous rendre riches, certes, mais qui vont également détruire petit à petit les cases sur lesquelles elles sont posées, réduisant notre espace vital à peau de chagrin. Toute la subtilité du jeu consiste donc à gérer leur nombre et leurs emplacements, de manière à disposer de suffisamment de ressources pour progresser, sans pour autant scier la branche sur laquelle on est assis. Oui, le principe est sympa, mais il trouve assez vite ses limites. D'abord parce que le jeu est plutôt austère sur la forme : rien d'extraordinaire sur le plan graphique, et un seul thème musical, style Amérique des années 40, répétitif et un peu saoulant. Ensuite, parce que les options stratégiques proposées se révèlent plutôt maigres : ainsi, il n'est possible de construire que quatre structures différentes, en plus des troupes de base, et ce sont les mêmes pour toutes les factions. Et une fois les tactiques de base bien en main, le jeu se traverse à vitesse grand V et avec une certaine monotonie. D'où cette fameuse question, encore et toujours : pour 9 euros, ça vaut le coup ? Moi, je pense que non.

KRACOUKAS



EN RÉSUMÉ

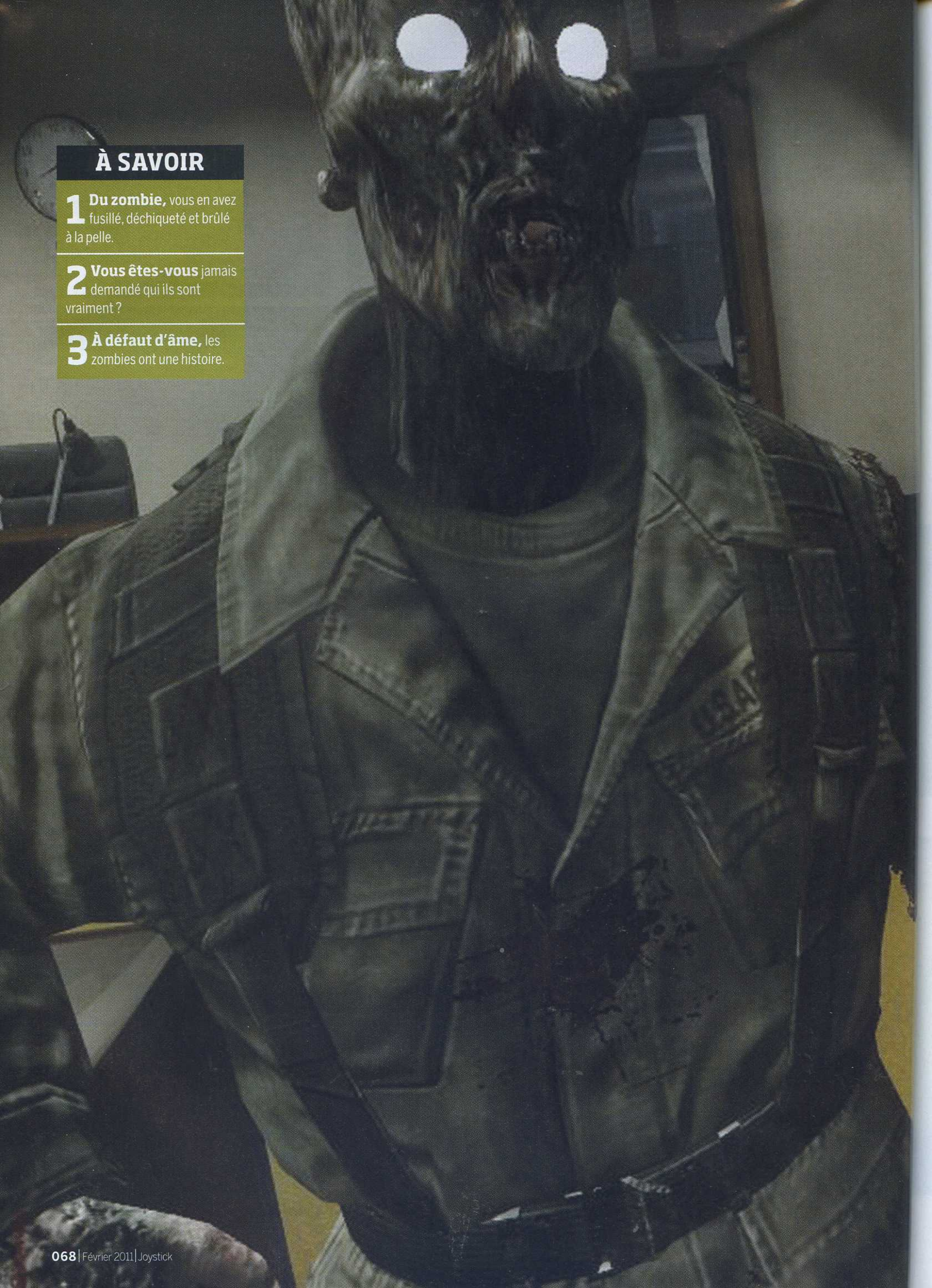
Variation sur le thème du jeu d'échecs, Greed Corp se révèle très vite ennuyeux, les mêmes tactiques et mécaniques de jeu revenant encore et encore parties après parties. Dommage, l'idée était bonne.



PLUS
- Une idée sympathique
- Pas cher

MOINS
- Des factions identiques
- Peu d'options stratégiques
- Répétitif
- Musique saoulante

VERDICT  8/20



À SAVOIR

1 Du zombie, vous en avez fusillé, déchiqueté et brûlé à la pelle.

2 Vous êtes-vous jamais demandé qui ils sont vraiment ?

3 À défaut d'âme, les zombies ont une histoire.

DATE DE PÉREMPTION DÉPASSÉE

Zombie mon ami, qu'as-tu fait de ta vie ? **À trop t'exhiber ils t'ont vidé de ta substance.** Joystick revient avec vous sur le destin de l'être malodorant et titubant le plus célèbre du jeu vidéo. Un personnage tellement surexploité qu'il risque d'en perdre son identité.

Dead Rising 2, Dead Nation, Burn Zombie Burn!, Fort Zombie, sans oublier le mode Zombie de Call of Duty: Black Ops ou encore le DLC Undead Nightmare pour Read Dead Redemption. 2009 et 2010 aussi ont été riches en chair avariée. « Rien de neuf sous le soleil », me direz-vous, puisque le zombie a la cote depuis...eh bien, oui, quasiment depuis les débuts du jeu vidéo ! Le mouvement semble même s'accélérer depuis trois ans, le thème du mort-vivant connaissant un véritable revival cross média. Car le jeu vidéo n'est pas un cas isolé: [·Rec]², Walking Dead (glop), Resident Evil: After Life (pas glop)...la contamination s'étant largement étendue aux films, à la BD et aux séries. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que vous aimez ça, bande de petits charognards: en deux semaines, Left 4 Dead 2 s'était vendu à 2 millions d'exemplaires, dont la moitié sur PC, Dead Rising 2 obtenant, lui, le même score en un mois de commercialisation. Je ne vais pas me lancer dans une étude économique détaillée, je me contenterai de ce constat: mmmmh yabon les sousous avec les zombies ! Mais pourquoi un tel engouement sur une telle durée? Au final, est-ce que ce n'est pas un peu une solution de facilité de la part des développeurs que de nous balancer des zombies à la face? Ne risque-t-on pas de se lasser de la charcuterie faisandée? Joystick a dépêché une équipe de... euh... un limier (ouais, moi quoi) et vous invite à vous pencher sur nos amis les morts-vivants, mais pas trop, ils n'ont eu qu'un demi-Sundin à manger ce matin.

À l'origine des temps

On peut dater l'arrivée massive du zombie dans la vie du nerd avec l'explosion du cinéma d'exploitation. « Le zombie est très cinématographique », nous explique Fausto Fasulo. Le rédacteur en chef de Mad Movies a tellement vu de films immondes sur le sujet qu'il pourrait ouvrir son propre magasin de vomi (je suis sûr qu'il y a un marché à prendre). « Il y a cette notion de contamination à grande échelle. Chacun peut devenir zombie, ce qui n'est pas le cas avec d'autres figures du fantastique. Il y a aussi et surtout cet aspect de meute et de perte de la personnalité. » Voilà pour le cinéma, et pour le jeu vidéo, c'est à peu près pareil. Il faut dire qu'il s'agit d'un adversaire bien pratique: il n'est pas vraiment vivant donc on ne le tue pas vraiment, il est apolitique, sans religion particulière, il ne nous aime pas et surtout, les joueurs l'adorent. Du coup, on nous en colle dans tous les coins dans l'espoir de vendre quelques copies de plus. La plupart du temps, il n'est >>>

ILS NE SONT PAS MORTS D'HIER

La romance qui lie les joueurs aux zombies n'est pas très fraîche. Le jeu d'arcade Ghouls'n Ghosts (1988) est le premier exemple de jeu où l'on a pensé que ça pourrait plaire encore plus avec des zombies (Ghosts'n Goblins était sorti trois ans plus tôt). Zombies Ate My Neighbors en 1993 s'amusera à balancer aux joueurs tout ce que le cinéma de série B compte de monstres ringards, le zombie étant aux premières loges. L'année 1996 voit arriver deux jeux aux backgrounds similaires mais aux gameplays très différents : le jeu de shoot et d'arcade survolté House of The Dead (dit l'insatiable mangeur de pièces de 10 francs) et le plus calme mais bien plus horrifique Resident Evil.
Quelques jeux ont alors tenté de s'insérer dans la nouvelle brèche du mort-vivant, dont un bon paquet de daubes comme l'affreux Virus : It Is Aware, dont le souvenir est d'autant plus triste qu'il s'agit d'un des derniers jeux de Cryo Interactive avant son rachat.

>>> guère mieux traité qu'un obstacle sur lequel le joueur peut librement déchaîner sa hargne sans remords comme dans Zombie Driver, ou dans l'ultra-bourrin NecroVision. Les éditeurs semblent avoir bien intégré l'infaillible postulat : peu importe ce que c'est, ça se vendra mieux avec du zombie dedans. C'est ainsi que tout le monde se souvient du dispensable World at War pour son mod zombie, qui a d'ailleurs été reconduit dans Black Ops au point d'en constituer un des arguments marketing. On peut au passage noter que l'association zombie+nazi est toujours aussi tendance. Un des trois niveaux « zombie » de Black Ops se situe pendant la Seconde Guerre mondiale alors que le scénario du jeu en lui-même se déroule dans l'époque moderne. À titre d'exemple supplémentaire, on peut aussi citer le cas désolant d'Onechanbara : Bikini Zombie Squad. Le titre de Tamsoft alignait tout ce qui se fait de pire en termes de graphismes, maniabilité et linéarité. Le jeu misait tout sur la fusion improbable entre deux éléments les plus racoleurs possibles : une jeune manieuse de sabre poumonée en bikini et des hordes de zombies prêtes à la découpe. Il y avait même une petite écolière en costume pour les pervers otaku que nous sommes tous. Ce petit jeu low cost vendu 2000 yens (18,50 euros) était l'exemple typique qu'un éditeur se sert entre autres des zombies comme d'un appât, et attend que l'on vienne déposer de l'argent dans sa bouche comme les Barnacles d'Half-Life 2. Le zombie n'est alors qu'un gimmick pratique et attractif, au fond on pourrait le remplacer par des robots ou toute l'équipe du SAV de Numericable, le jeu n'en serait pas différent pour autant.

« Le zombie n'est alors qu'un gimmick pratique et attractif, au fond on pourrait le remplacer par des robots ou toute l'équipe du SAV de Numericable, le jeu n'en serait pas différent. »

La mort sociale

Le zombie est pourtant beaucoup plus profond que le reflet déformé que l'on veut bien nous accorder. Il nous vient de la même région que le vaudou : la côte ouest du continent africain, plus particulièrement le royaume du pays Dahomey. Selon Pierre Saulnier, de la Société des Missions Africaines et auteur de plusieurs livres sur la culture vaudou béninoise (dont le vaudou est issu) : « Les zombies sont des êtres humains qui ont été empoisonnés à l'aide d'une substance extraite de certains poissons de mer. Ce poison ralentit les fonctions vitales du sujet qui est alors enterré. À sa sortie, l'homme ne



Kracoukas ne s'est toujours pas très bien remis du test du très naze ShellShock 2.



Killing Floor : Et pourquoi les zombies n'auraient pas le droit de se déguiser pour Noël ?



Resident Evil 5 poursuit la tradition du zombie lent et décérébré.

réagit plus bien aux stimuli et est privé de tout ou partie de son libre arbitre. Ses proches le considèrent comme mort (ils l'ont quand même vu « mourir » et se faire enterrer) », d'où la réputation de « mort-vivant » qui lui traîne aux basques. La zombification n'est pas une opération magique mais une action psychotrope. Ces charmantes pratiques ont ensuite traversé l'Atlantique. Dans la culture créole, la peur du zombie est utilisée comme un objet de vengeance contre l'oppresseur blanc. C'est ainsi qu'une aura de terreur se met à entourer le zombie. Dans le cinéma américain, les premiers films de zombies qui marquent les esprits sont White Zombie (1932), avec l'immortel Béla Lugosi, et Vaudou (I walked with a zombie, 1943) du Jacques Tourneur. Ces longs-métrages font encore la part belle aux origines chamaniques d'un zombie qui, bien qu'angoissant, était plus sujet à l'empathie qu'à la crainte. Dans ces deux films, les zombies sont donc avant tout présentés comme des victimes. C'est en modifiant leur nature profonde qu'ils deviennent des symboles putréfiés de l'horreur, une icône populaire à même de faire hurler de peur devant un film d'horreur. Selon Fausto Fasulo, le zombie « devient un vecteur de contestation sociale dans les films de Romero (La Nuit des Morts-Vivants, l'Aube des Morts-Vivants, le Jour des Morts-Vivants, etc.), un moteur d'action dans l'Armée des Morts, de Zack Snyder. Lucio Fulci (le réalisateur de Zombi 2 en 1979) mettra, quant à lui, en avant le côté extrêmement sale et organique des zombies. » Chaque réalisateur va faire de nos gentils morts-vivants ce qu'il lui plaît, le cinéma d'exploitation se chargeant de surenchérir dans le gore, fixant dans l'esprit collectif cette image de mangeurs implacables de cerveaux-vinaigrette.



En 1968, George A. Romero crée un genre cinématographique avec « La Nuit des Morts-Vivants ».

Et il se mit à courir

L'essoufflement des cinémas de quartier n'aura pas d'impact sur l'amour du public pour le zombie. Après plus d'une dizaine d'années de disette, le mort-vivant revient plus fringuant que jamais, et il se met même à courir dans tous les sens dans 28 Jours plus tard de Danny Boyle. Exit le sorcier Vaudou, puisque la zombification est alors due à un virus. Le thème de la >>>



Le zombie de Left 4 Dead, lui, court comme un dératé.

LE PETIT ARTISANAT

Si les jeux commerciaux de zombies sont nombreux, les mods, eux, sont carrément légion. Dès qu'un jeu moddable sort, il se trouve toujours une bande de nerds pour se dire qu'il y a matière à faire un mod de zombies. Si bon nombre d'entre eux ont des tronches de cakes démoulés trop chauds, d'autres sont en revanche très réussis. Parmi les plus célèbres, on peut citer les mods multijoueurs Zombie Panic, et Zombie Panic Source pour Half-Life 1 et 2 (voir interview) où les joueurs zombies essayent de tuer les joueurs humains pour gonfler leurs rangs. Out Of Hell, lui, est une balade automnale à Zombieland réalisée avec le moteur d'Unreal Tournament 2004. Parlons aussi de No More Room in Hell, bientôt disponible, qui vous mettra dans la peau de psychopathes qui descendent régulièrement en enfer assouvir leurs bas instincts sur de malheureux zombies à coups d'armes blanches.





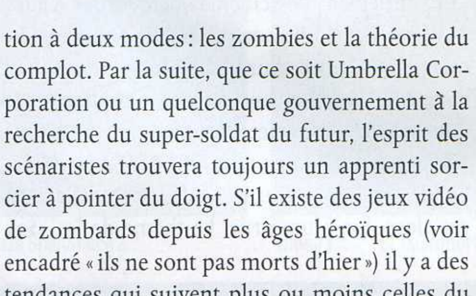
Quand cinéma et jeux vidéo se rencontrent : Bienvenue à Zombieland.

La mode zombie touche aussi le Pôle Nord.



Fort Zombie : un petit studio essaie de copier les grands.

>>> contamination est alors depuis quelques années repris dans quasiment toutes les œuvres qui traitent de zombies : souvenez-vous du premier Resident Evil et de son Virus-T. Le jeu de Capcom avait initié l'énorme public de la Playstation à deux modes : les zombies et la théorie du complot. Par la suite, que ce soit Umbrella Corporation ou un quelconque gouvernement à la recherche du super-soldat du futur, l'esprit des scénaristes trouvera toujours un apprenti sorcier à pointer du doigt. S'il existe des jeux vidéo de zombards depuis les âges héroïques (voir encadré « ils ne sont pas morts d'hier ») il y a des tendances qui suivent plus ou moins celles du « grand frère » cinématographique. Pendant des années, c'est le zombie façon Romero qui est pris pour exemple, il faut attendre la sortie du film 28 Jours plus tard et du jeu Left 4 Dead pour voir apparaître des zombies qui courent à toute vitesse. Mais dans les jeux comme au cinéma, le zombie est victime de son succès et se replie frileusement sur lui-même. À l'image de films comme Planète terreur, des jeux



HASTA LA MUERTE !

Aujourd'hui, on bouffe du zombie comme du Big Mac, mais longtemps le zombie a été un symbole de contre-culture, celui qui faisait voler en éclats les valeurs religieuses ou morales en dévorant prêtres et politiciens. Utiliser comme le pop-corn de l'horreur, il n'y a guère que dans certaines bandes dessinées qu'il véhicule encore un message. Les auteurs et dessinateurs Steve Niles et Ben Templesmith par exemple aiment se servir du zombie pour ridiculiser le travail de la police américaine dans la série des Criminal Macabre.
Le héros est un junky qui résout à l'aide d'une bande de goules des cas sur lesquels butte la justice américaine. La très célèbre série The Walking Dead de Robert Kirkman interroge, elle, en permanence le lecteur sur ce qui arrive à notre vernis de civilisation quand il se fait raboter par une horde de zombies affamés.



NecroVision, ou la preuve que les zombies nazis, ça fait toujours Führer.

comme House of The Dead : Overkill sont plus l'expression d'une forme de nostalgie pour les salles de cinéma crados, les pellicules qui craquent et les trucages foireux. Les jeux et films de zombies n'évoluent pas et glorifient le passé en copiant ses éléments les plus caractéristiques comme des personnages ultra-caricaturaux (l'égoïste issu de l'establishment, le marginal qui devient un héros, une bombasse et un curé). Est-ce le début de la fin ?

Brain is not dead

Certainement pas !!!! (OMG quel retournement imprévu !) Car si le zombie a survécu à la mode des vestes en jean, il doit pouvoir survivre à tout. Surfant sur les peurs du moment (le surnaturel, la bombe atomique, les épidémies, le communisme et Death Pote), il trouve toujours un moyen de s'adapter, et surtout, il y aura toujours une bonne âme pour lui tailler un gameplay sur mesure. Un cas d'école : Left 4 Dead. Ce n'est pas simplement le fait d'incarner quatre survivants dans une ville envahie par les infestés qui en fait un jeu de zombies. Il s'agit surtout du risque permanent d'être submergé, et surtout la certitude que l'on ne viendra jamais à bout de tous ces zombies, et que le salut est dans la fuite. Tout cela fait que l'on peut remplacer ces derniers par n'importe quoi (même par des Teletubbies, comme cela a été fait par des moddeurs un peu dérangés) et l'on aura toujours l'intime conviction de se trouver dans un jeu de zombies.

« Si le zombie a survécu à la mode de la veste en jean, il survivra à tout, en surfant sur la peur du moment. »

Une autre approche intéressante est celle de la série des Dead Rising. Ce jeu demande au joueur de rivaliser d'imagination pour trucider les zombies, principalement en détournant les objets du quotidien… enfin à condition que, comme le mien, votre quotidien soit rempli de dildos et de tronçonneuses. À l'image des films de Romero, le zombie y devient une façon de détourner les symboles de la société de consommation pour les rendre tranchants, contondants, voire électrocutants. Traiter les zombies avec respect dans les jeux est donc possible, cela demande juste quelques efforts de mise en scène et surtout des trésors d'imagination de la part des game designers pour nous offrir des jeux qui n'existent que par et pour le zombie. Car le reste du temps, ce pauvre macchabée sur pattes sera juste bon à se faire maltraiter pour nous calmer les nerfs… En même temps, c'est déjà pas si mal !

SAVONFOU

LA MINUTE DU GAME DESIGNER

Ian « OkeiDo » Netz fait partie de l'équipe responsable des fantastiques mods pour Half-Life 1 et 2 : Zombie Panic et Zombie Panic Source. Qui pouvait mieux que lui nous parler de la façon dont on met en scène un zombie dans un jeu ? Hein ? Qui ? Quiiii ???



JOYSTICK : **À ton avis, pourquoi les mods de zombies sont-ils si populaires ?**
Ian Netz : Les zombies ont toujours connu des vagues de succès. Des périodes où, pendant quelques années, ils étaient super-populaires avant que les gens s'en lassent, et que ça reparte quelque temps plus tard. Je pense que le goût actuel pour les zombies vient du fait qu'il y a eu un certain nombre de films ces dernières années à leur sujet. Cela a influencé les moddeurs et les développeurs qui se sont tous tournés vers un thème bien précis : les zombies seront notre jugement dernier.

JOYSTICK : **Depuis ses origines caribéennes, le zombie a adopté différentes formes. En tant que moddeurs, quels sont les éléments qui vous font dire : « Wow, mais ce gars est un zombie » ?**
I.N. : Pour moi un VRAI zombie doit être mort une première fois, puis être revenu sous la forme de chair putréfiée en mouvement. Maintenant, le zombie new age a tendance à être un « infecté », il n'est pas mort, il est juste malade en quelque sorte. Je n'aime pas trop cette vision des choses.

JOYSTICK : **Du coup, quels sont les éléments que vous avez utilisés pour renforcer l'ambiance « zombifiante » de Zombie Panic ?**
I.N. : Nous voulions que nos zombies dégagent une impression de « classicisme ». La même impression que l'on trouve dans les vieux films avec des zombies qui marchent en titubant, et des humains qui se battent pour leur survie dans un décor apocalyptique privé de lumière.

JOYSTICK : **Dans Zombie Panic, un humain qui se fait tuer par un zombie devient zombie à son tour, renforçant l'idée qu'ils étaient des gens comme vous et moi. Les zombies sont donc des ennemis ou des victimes ?**
I.N. : Les zombies sont des MONSTRES, pas des victimes. Quand vous devenez un zombie, votre état d'esprit doit changer et se tourner tout entier vers la destruction de tout ce qui vit. Les humains ne sont plus vos amis, désormais vous devez les exterminer pour construire une horde.

JOYSTICK : **D'où vient le succès de Zombie Panic ?**
I.N. : Je pense que les gens trouvent que Zombie Panic est différent de tous les autres mods de zombies. Il y a tellement de tactiques de fourbes pour se débarrasser des zombies, et tellement de moyens de submerger les humains que la rejouabilité est énorme. De plus, le gameplay est consistant, et les gens prennent leur pied.



NEWS 74
Kracou nous revient du fin fond de l'univers avec des infos plein sa besace sur le MMORPG Black Prophecy.

Édito

PAR LUCKY

Tête à chapeau

Quand nos amis les Japonais parlent business, ils laissent leur sens de l'humour à la maison bouclé à double tour dans le placard de leur chambre à coucher. Le mois dernier, souvenez-vous, Joystick rencontrait Hiromichi Tanaka, alors leader du projet Final Fantasy XIV (il a été remplacé depuis), lequel était officiellement venu s'excuser au nom de toute son équipe des difficultés techniques rencontrées par le jeu. Poussé par sa direction, il a tenu ce même discours à bien des magazines à travers le monde. En témoignage de ma compassion, je tiens à lui dédier cet édito. Bien sûr, le jeu a d'énormes problèmes, mais quand même ! Bill Gates s'est-il excusé auprès de chaque acheteur de Windows Millenium ? Et Hiroshi Yamauchi ? Pourtant le Virtual Boy était bien plus foireux que FFXIV ! Alors, je dis non ! Monsieur Square, à moins qu'il n'ait choisi de faire carrière dans un cirque, on n'envoie pas un homme faire le tour du Globe s'humilier devant de parfaits inconnus ! Un peu de dignité bon sang !



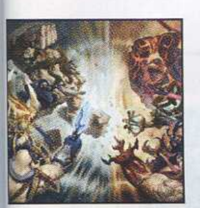


DC Universe Online ■ Suprise surprise !

D(T)C Universe Online

Comme l'a dit une fois Confucius alors il allait se jeter un godet derrière la cravate au bistrot du coin : « On ne peut pas faire une bonne surprise de n'importe quoi, surtout si ce n'importe quoi vient vous surprendre n'importe quand ». Et ce sacré Confus a raison ! Il y des choses à ne pas faire. Prévoir une partie à trois sans prévenir son conjoint, annoncer la naissance d'un enfant à son mari en présence de sa belle-mère ou encore sortir un jeu sans bêta-test préalable. Faisant fi de ces sages conseils, Sony a surpris son monde fin décembre, en officialisant la sortie de son DC Universe Online pour le 12 janvier 2011. Que tout soit clair : depuis l'E3 2009, la presse n'a eu aucune nouvelle du jeu (à l'échelle du vidéoludique, cela remonte à un million d'années), et à trois toutes petites semaines de son lancement, le jeu n'a fait l'objet d'aucun bêta-test sur PC. La seule bêta officielle de ce MMORPG a ouvert le 14 décembre 2010 à la seule attention des abonnés au Playstation Plus de la PS3... de Sony ; soit dit en passant, quand un jeu s'offre moins d'un mois de bêta, on ne parle plus de test mais de banale opération commerciale. Là, une petite voix hurle dans mon crâne « FOUTAGE DE GUEULE ! », mais pour rester poli, courtois et agréable, je qualifierai ce choix d'incompréhensible. D'accord, DC Universe Online jouit d'une licence officielle DC Comics, mais Sony croit-il que la seule présence de Superman, Batman et de leurs copains suffira à faire vendre leur MMO ? Sérieusement ? Après le naufrage édifiant de Final Fantasy XIV, quel développeur peut encore se passer de bêta-test ? Surtout que le studio se lance pour la première fois dans l'action MMO épisodique, un marché déjà occupé depuis un bail par Champions Online ! [Regard mauvais] Je trouve d'ailleurs étrange que contrairement aux joueurs PC, les joueurs PS3 n'aient pas le droit, ô combien enviable, de souscrire un abonnement à vie à 180 euros + 60 euros de jeu ? Monsieur Sony, vos joueurs consoles seraient-ils déjà déçus par DC Universe au bout de deux semaines de bêta ?

> Après le naufrage édifiant de FFXIV, quel développeur peut encore se passer de bêta-test ?



NEWS 83
Rompant avec la tradition DotA, les développeurs d'Heroes of Newerth nous livrent leur première carte maison. Analyse.



TRY AGAIN 86
Lucky vous fait un point sur Aion 2.0, un jeu qui au fil des patchs a pris un tout autre visage.



AU SECOURS 88
Vous ne savez pas régler votre F1 sous F1 2010 ? Moi non plus, mais Yavin nous fait partager sa science !

Business / Justice ■ Vos bots, vous les voulez en croco ?

Un bon coup de bot !

Tous les développeurs de MMO vous le diront : rien ne vous flingue un jeu si bien qu'une armée de bots farmant sans relâche. Un bot, pour mémoire, est l'abréviation de robot. Dans le cadre d'un MMORPG, un bot désigne un personnage contrôlé par un programme informatique. Donc parfois, vous pensez croiser un joueur, mais non, c'est un putain d'automate. Il ne parle pas. Il est juste là. Toujours là. Bien des jeux online ont vu leur communauté partir en vrille à cause d'eux, alors, c'est un peu une tradition du milieu, les développeurs leur font la guerre. Il y a quelque temps, Jagex, le créateur du tentaculaire RuneScape, a perdu un procès contre un développeur de bot. Aujourd'hui, c'est au tour de Blizzard d'être débouté en cours après trois ans de procès face au créateur du programme de botting WoW Glider. Ces deux cas le prouvent : les clauses antibot du Certificat de Licence d'Utilisateur Final des MMORPG (le CLUF donc) ne protègent pas les développeurs aux yeux de la loi, et pour l'heure, le problème semble insoluble. Ce qui me fait peur dans tout ça, c'est que voyant qu'il est inutile de lutter contre ce fléau, les développeurs de jeux ne se mettent à fournir eux-mêmes des bots à leurs joueurs. Ça, ce serait affreux.



Business & fitness ■ Bougeons dans nos fauteuils

J'veux rester gros !

De même que l'ingénieur nucléaire s'expose à de possibles radiations, le joueur de MMO est menacé d'obésité. Comme on dit dans le jargon, ce sont les risques du métier. Aussi, dès que Microsoft a annoncé le portage de Kinect sur PC, Gameprix s'est empressé de médiatiser Divine Souls, un MMO « qui ressemblera à un jeu console », lequel « proposera un mode de combat proche de Tekken » compatible avec ce merveilleux gadget gesticulatoire. Le projet est évidemment coréen, et avec un peu de chance, nous n'y aurons jamais accès.



Mais sur mon bureau, je le case où, ce machin ? Sous mon menton ? À 20 centimètres de moi ?

BRÈVES

Maître Nolife

Une étude on ne peut plus fiable nous apprend que les fanboyz de WoW jouent trop. La semaine suivant la sortie de Cataclysm, l'un d'eux est resté connecté pas moins de 149heures (une semaine en compte 168). De deux choses l'une : soit le compte en question est joué par plusieurs personnes, soit le gars est mort. Forcément.



Emploi fictif

Hourra ! La très inutile PC Gaming Alliance, qui est soit disant chargée de promouvoir le jeu sur PC, s'est trouvé un nouveau boss. Félicitons donc Matt Ployhar de la société Intel qui vient de décrocher un emploi fictif de rêve ! À toi les grasses mat' payées, bonhomme ! On l'applaudit bien fort !



Banco !

Arrivé tard sur le marché du Free 2 Play, Bigpoint est en passe d'en devenir le leader absolu. En effet, la firme allemande, qui diffuse plus de 60 jeux sur 180 pays, vient récemment d'effectuer un milliard de transactions en une seule journée.



En chargeant son attaque de corps à corps, on peut tuer les démons d'un seul coup avec classe et distinction.

The Haunted : Hells Reach Démons et merveilles

Et l'enfer devint payant...

Après The Ball reparti groggy il y a deux mois, ce sera bientôt au tour de The Haunted : Hells Reach de monter sur notre ring. Un ex-mod peut-il justifier son prix ? À lui de nous le démontrer.

Devant la qualité de certains mods, on se dit souvent que ça se vendrait plutôt bien sous forme de jeu indépendant. Les différents créateurs de mods Unreal Tournament III haut de gamme ont sans doute fait le même constat quand l'UDK a été libéré par Epic. Problème : comment faire payer les joueurs jusqu'ici habitués à s'éclater pour pas un rond ? Deux solutions : soit on ajoute des tonnes de nouveautés, soit on essaie de nouveaux supports. Les développeurs de The Haunted : Hells Reach, eux, ont décidé de tenter les deux à la fois. Car outre le casse-tête que constitue un triple lancement PC/XBLA/PSN (voir interview), ils se donnent aussi bien du mal pour améliorer leur bébé. Mais avant d'aborder ce qui change, un petit point sur le cœur même du mod d'origine. Si je vous dis : quatre survivants luttent contre des flots continus de démons, dont certains disposent de pouvoirs spéciaux comme cracher du feu, vomir de la bile corrosive ou encore frapper le sol si fort que tout le monde à proximité est sonné, à quoi pensez-vous ? À Left 4 Dead 3 ? Pas loin ! Il est vrai que comme le titre de Valve, nous avons affaire à un gameplay multijoueur asymétrique.



L'attaque spéciale d'un des démons fait pleuvoir des météorites enflammées.



Geler son ennemi puis le pulvériser, un je-ne-sais-quoi de Duke Nukem.



Vous auriez du feu ?

Les joueurs peuvent faire face aux intarissables hordes de démons dirigées par l'IA, ou alors affronter ces mêmes hordes dirigées par une équipe de joueurs. Pour se faire, ils commencent avec des armes, vides pour la plupart, qu'ils devront recharger et améliorer avec des caisses laissées par les démons morts.

PÉPÉ LA CHIGNOLE

Le couteau devient ainsi une faux, puis une sorte de marteau-piqueur à lames tournoyantes (le Witchhammer) avant de se métamorphoser en glaive de lancer. Dans le même esprit, la mitraillette passe du fusil d'assaut à la mitrailleuse gatling lourde, et le fusil à pompe se transforme au bout de quelques améliorations en un fusil à pompe automatique qui fait des trous gros comme un TBF dans les rangs monstrueux. Voilà pour la base, et qu'en est-il des changements ? Première chose, les pierres d'âme, qui permettaient aux survivants de ressusciter leurs compagnons tombés au combat, pourront désormais être volées par les joueurs démons. En théorie, on devrait donc avoir ponctuellement un inversement des rôles, des chasseurs devenant des proies, et les survivants se transformant en chasseurs en quête de cailleras voleuses de pierres d'âme tombées du camion. Mais la chasse ne sera pas facile, car chaque démon bénéficie maintenant d'une seconde version plus burnée. L'un deux est désormais capable de bloquer les balles, il faut donc le travailler au corps pour ouvrir sa garde. À l'opposé, un de ses collègues dispose d'un corps électrique qui sonne l'imprudent qui se risque à lui donner un coup de poing. Mais l'ajout le plus juteux est… un démon volant !!! Mine de rien, ce n'est pas souvent que l'on nous donne la possibilité de déployer nos grandes ailes membraneuses pour piquer tel un Stuka (origine allemande du jeu oblige) sur un infortuné survivant et le tuer d'un seul coup. L'arrivée de ce vilain oiseau va, selon les développeurs, leur demander encore pas mal d'équilibrage, mais ils devraient faire partie de nos features préférées à la sortie de ce Left 4 Dead wannabe en 2011.

SAVONFOU



Une ablation de la rate propre et nette d'impôts.

INTERVIEW

Gerhard Weihrauch, démoniste, niveau 82

Ancien membre d'Ubisoft Montréal, Gerhard s'est investi corps et âme dans le développement de The Haunted. Rencontre avec le démoniste d'outre-Rhin.

JOYSTICK : **D'où viennent les gens qui travaillent sur Hells Reach ? Sont-ce les mêmes qui sont à l'origine du mod ?**
Gerhard Weihrauch : Certains nous ont quittés pour faire autre chose mais globalement, oui ce sont les mêmes. Je suis le seul professionnel du groupe, les quatre autres sont des autodidactes qui ont fait leurs classes sur The Haunted mais qui produisent un travail de qualité professionnelle. Nous allons bientôt essayer d'engager un peu plus de monde pour réaliser notre portage console.

JOYSTICK : **Vouliez-vous faire un jeu commercial dès le début, ou est-ce que ça date de la libération de l'UDK ?**
G. W. : Je crois que tous les mods qui se sont classés dans les dix premiers du concours « Make Something Unreal » ont ou vont tenter la commercialisation. Le geste d'Epic a été vraiment une grosse surprise pour nous tous, et c'était une occasion à saisir. J'ai commencé à travailler sur The Haunted parce qu'il s'agissait exactement du jeu de mes rêves quand j'ai quitté mon travail de level designer en Angleterre, et qu'on ne me laissait pas faire.

JOYSTICK : **N'avez-vous pas peur que les joueurs refusent de payer pour un jeu auquel ils jouaient autrefois gratuitement ?**
G. W. : Ils n'auront pas cette réaction car, quand ils joueront à Hells Reach, ils ne voudront plus de l'ancienne version. Ils devront même ajuster leurs habitudes de jeu tellement nous avons changé les choses au niveau de l'ergonomie et du gameplay.

JOYSTICK : **Vous cherchez un éditeur en ce moment, mais en avez-vous vraiment besoin ? Pourquoi ne pas sortir Hells Reach de façon totalement indépendante ?**
G. W. : Le jeu en lui-même est quasiment fini, et si on le sortait que sur PC, on pourrait le faire sans trop de problème. Seulement voilà : le PSN et le XBLA sont des plates-formes trop importantes pour qu'on n'essaie pas d'y distribuer notre jeu. Or, ce n'est pas possible sans éditeur, c'est pourquoi nous avons un « game agent » qui enchaîne les entrevues en ce moment.



Et vous avez le même en rouge, Lucifer ?

Black Prophecy ■ Dans l'espace, personne ne vous entend hurler (de joie)

PROMOTION SUR LES VOYAGES INTERSIDÉRAUX

Vous savez à quoi on reconnaît une bêta prometteuse ? À cette sournoise envie d'y revenir matin, midi et soir, et ce, malgré les lenteurs d'affichage, les déconnexions intempestives et autres plantages pénibles.

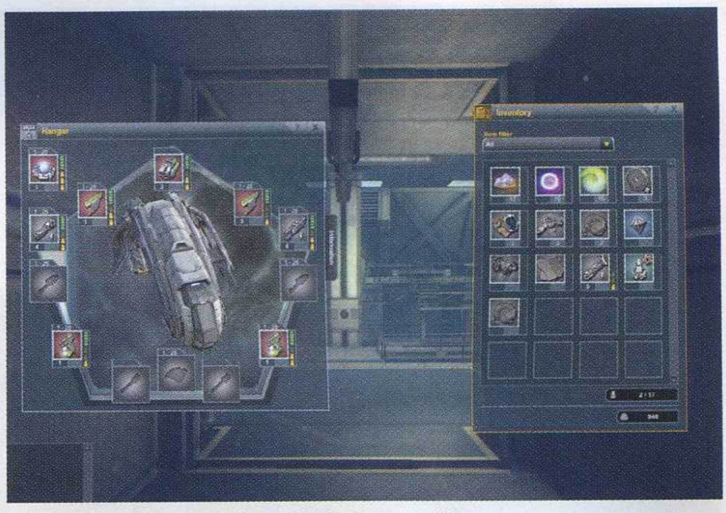
Et hop... Encore une mission qui vient de m'envoyer dans un endroit inconnu du serveur où je vais pourrir des heures durant en maudissant la terre entière. Oui, Black Prophecy mérite amplement son statut de version bêta, tout autant que l'engouement qu'il suscite, parmi les fans de conquête spatiale. Il faut dire que les jeux mixant l'aspect multijoueur du MMO et le pilotage de vaisseau futuriste à la Freelancer se comptent sur les doigts d'une main de lépreux. Les petits gars de chez Reaktor l'ont bien compris, et pour être sûr de ferrer le joueur dès son arrivée, ils ont misé sur deux arguments chocs : d'abord, une qualité visuelle surprenante pour un Free 2 Play, avec des nébuleuses de glace et des cimetières d'épaves qui laissent pantois d'admiration. Ensuite, une entrée en matière qui prend à contre-pied nombre de MMO modernes. Ainsi, pour vous accueillir, ces derniers se contentent généralement d'une suite de quêtes relativement abrutissantes, dont la finalité est de vous enseigner les quelques règles qui vont régir votre vie d'aventurier. Dans le même temps, vos commanditaires tentent de vous familiariser avec l'historique du monde, à travers des discours sans fin qui ont à peu près autant d'impact sur vous qu'un sort de silence pourrait en avoir sur notre cher Savonfou. Le résultat est sans appel : on éprouve les plus grandes difficultés à s'approprier l'univers du jeu, tout au moins, au début, focalisé que l'on est sur les moyens d'en finir au plus vite avec ces rites initiatiques peu séduisants. Pour rompre avec cette odieuse tradition, les studios Reaktor ont décidé de travailler sur une véritable scénarisation de cette phase de démarrage avec, au programme, des cinématiques punchy, des missions à rebondissements et tout un lot d'ennuis pour notre héros, le pauvre Michel Delpomme.

LOST IN TRANSLATION

Nous sommes donc au 26e siècle, et le destin n'a pas été tendre avec l'ami Michel. À 34 ans, sa maigre paie de pilote de cargo lui suffit à peine pour vivre. En même temps, que peut espérer un sapiens, un humain non modifié, dans un monde gouverné par les tyis et les génides, respective-




Avec des engins comme ça, pas question de griller une priorité à droite !


Les stations spatiales seront l'occasion de réparer, améliorer ou commercer.

« L'intégration de ce style de story telling est d'une redoutable efficacité en termes d'immersion. »

ment bardés d'améliorations cybernétiques ou génétiques ? Peut-être devrait-il, comme beaucoup l'ont fait avant lui, céder à leurs sirènes et abandonner son humanité ? Ou peut-être la planète Trianom, vers laquelle il se dirige en même temps que quelques millions d'autres colons, sera-t-elle le symbole d'un nouveau départ ? La réponse, bien sûr, je ne vais pas vous la donner. Et n'y voyez aucune méchanceté, mais plutôt une volonté de vous préserver des méandres d'une intrigue qui ne s'arrêtera pas à quelques missions d'introduction. En effet, une fois l'univers et les personnages de Black Prophecy bien en place, le joueur aura le choix entre deux options de progression. La première consistera à consulter, bien au chaud dans son hangar, une base de données et à y sélectionner des missions, qui seront pour la plupart assez courtes, et sans véritable lien les unes avec les autres. Il est à ce propos bien agréable de constater que l'espace offre un terrain de jeu autrement plus varié que des forêts pleines de trolls. Ainsi, escorter un convoi de marchandise, partir à la recherche d'un équipage perdu, ou intercepter des contrebandiers, ne sont que quelques exemples parmi les nombreuses tâches qui vous attendent. Quant à la seconde voie, elle vous proposera de poursuivre la trame scénaristique que j'ai commencé à vous exposer, ce qui vous permettra de débloquer des cinématiques, de nouvelles zones à explorer, et de nouer des contacts avec certains personnages clés. Et clairement, l'intégration de ce style de story telling que l'on retrouve généralement dans les jeux solo est d'une redoutable efficacité en termes d'immersion.

NE FAIRE QU'UN AVEC LA MACHINE

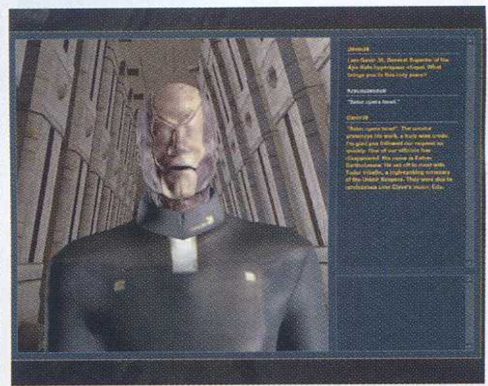
En sus de cette progression très soignée, on retrouve bien sûr tous les ingrédients d'un MMO classique : instances, crafting, possibilité de créer des guildes, et des tonnes de loots et de récompenses après chaque mission. La plupart du temps, il s'agira de matériel à intégrer directement sur votre appareil ou à utiliser pour améliorer les systèmes existants. Un aspect à ne pas négliger, puisque votre développement en jeu est en fait intimement lié à celui de votre vaisseau. Pour tout niveau gagné, vous obtenez des points à investir dans différents compartiments : armement, boucliers, réacteurs et j'en passe. Plus votre niveau en arme énergétique est élevé, par exemple, plus les lasers que vous pourrez greffer à votre engin seront performants. La partie pilotage, quant à elle, est entièrement laissée à l'appréciation du joueur, à une exception près : une compétence nommée « tactique » vous donnera accès à de nouveaux mouvements d'esquive ou de contre-attaque. Ce qui m'amène en douceur vers la dernière partie de ce compte rendu : les phases de combat. Sur ce plan, le gameplay reste très proche d'un Freelancer, avec des affrontements nerveux, de bonnes sensations, et si, bêta oblige, le contenu à moyen ou long terme manque encore de relief, la taille impressionnante de certains croiseurs laissent entrevoir un potentiel assez intéressant, que ce soit en PvP ou PvE. Foi de Kracou, pour peu que le cash shop ne soit pas trop invasif, on a là un MMO qui sent bon le carton pour l'année prochaine.

KRACOUKAS


Certaines missions permettent de tester de nouveaux appareils.



Le paillasson « Welcome » a quelque peu évolué en 600 ans.


Mes yeux, ils ont pris mes yeux !



Le niveau de détail poussé au maximum permet de profiter de quelques panoramas plutôt agréables à l'œil.

Rift ■ Voyage en terre connue

ÇA SENT LE RÉCHAUFFÉ !

Attention, nous allons vous dévoiler un vrai faux scoop ! Nous nous sommes procuré la formule originale de la création de Rift. Un document rare que nos experts tentent encore de déchiffrer : WoW * CTRL+C_CTRL+V = Rift.

Il était une fois, dans une banlieue parisienne pas si lointaine, Lucky, un jeune chef de rubrique dynamique accro au mojito, qui rêvait d'un week-end de folie avec son amour du moment : Cataclysm. Xp, raid & loot, que du bonheur ! Il commença par remplir ses placards de boîtes de conserve et son frigo de coca, la survie en lieu clos c'était son dada. Mais à l'approche de ce tant attendu tête-à-tête avec Aile de mort, le malchanceux s'aperçut qu'un sérieux problème allait compromettre ses projets : Rift. Un vilain méchant MMORPG dont le bêta-test n'était ouvert que le week-end. Damned ! se dit Lucky qui s'était fait piéger le mois dernier. Hors de question d'y remettre les pieds surtout avec Cataclysm qui lui tendait les bras. Comment allait-il régler ce problème bien pire qu'une éruption d'acné lors d'un premier rendez-vous ? Il retourna le problème plusieurs fois dans sa tête avant de se jeter sur un tube de Doliprane. Puis, il eut alors un éclair de génie et fit appel au chevalier servant Cyd (vu que je raconte l'histoire, je n'allais pas me coller le rôle d'un écuyer moisi). Tout sourire, Lucky me tendit alors une clé bêta de Rift, en me ventant (mentant ?) les atouts de ce énième monde persistant en proie à la guerre… Mon week-end s'apprêtait à être épique !

WORLD OF WARIFT

Dans le monde de Telara, deux factions se livrent bataille : les Renégats qui font office de Horde et qui étaient mis en valeur lors de la première phase de bêta, et les Gardiens, l'Alliance locale, qui ont été jouables le fameux week-end où Lucky faisait des trucs salaces avec un Troll. Après avoir jeté un œil attentif aux différentes races et classes (voir encadré), j'ai choisi d'incarner Ragondin, un nain guerrier boulimique qui a été élevé près d'un lavoir. Je trouve ça très important d'avoir un bon background dans un MMO. Bref, voilà que je débarque en plein cœur de cet univers qui, de prime abord, peut faire penser à Lord of the Ring Online, Warhammer Online ou n'importe quel autre truc




Une fois mort, vous êtes un fantôme en quête de son corps pour ressusciter. Du déjà-vu !


Les combats s'avèrent dynamiques et proposent d'utiliser un large panel de compétences.

online aux graphismes plutôt réalistes. Oui, Rift n'a pas vraiment de style propre. Non pas qu'il soit moche, loin de là puisque les décors et effets visuels s'avèrent même plutôt agréables à l'œil, mais le tout laisse globalement indifférent. On peut critiquer le moteur vieillissant de World of Warcraft, aimer ou non son aspect visuel cartoon, mais personne ne peut contester le fait que le bébé de Blizzard a une patte graphique bien à lui. Et si je vous parle de WoW, c'est pour la simple et bonne raison que Rift aborde les mêmes mécaniques de jeu en les copiant au pixel près.

LA BATAILLE DES CLONES

La dure loi du marché des MMO pousse les développeurs à prendre de moins en moins de risques. Le titre qui cartonne devient alors le modèle à copier. À tel point que le gameplay de Rift ressemble comme deux gouttes d'eau à celui de WoW. On y retrouve un système de quêtes globalement similaire au niveau de son exécution et de sa présentation. Les objectifs des missions sont indiqués sur la map pour nous faciliter la vie et un simple passage du curseur sur un mob permet de voir s'il fait partie d'une de vos quêtes. Bref, tout se combine alors très bien, et il ne faut que quelques secondes pour se retrouver embringué dans différentes missions. Côté combat, l'ensemble s'avère assez dynamique.

Il est facile d'enchaîner les différentes compétences acquises au fil de votre progression via un système d'arbres de talents. Il en existe trois qui se débloquent à des niveaux donnés en accomplissant des quêtes. Il est évidemment possible de changer votre spécialité en offrant une modique somme d'argent à votre maître de classe. Même les différents artisanats ressemblent au MMO culte de Blizzard. Allant même jusqu'à commencer votre carrière de mineur avec une valeur de 1 sur 75, exactement comme dans WoW. Cela dit, j'avoue que l'ambiance de cette bêta m'a plutôt séduit. Ici, la guerre se ressent à chaque pas. À croire que les joueurs débarquent sur une plage de Normandie durant la Seconde Guerre mondiale. Les PNJ ne cessent de se battre contre des hordes d'envahisseurs au milieu de bâtiments en ruines, de flammes et de cadavres. Le ciel sombre recouvre une région qui fait office de véritable champ de bataille. Ce qui rend le jeu plutôt nerveux avec la sensation qu'il y a toujours quelque chose à faire. Pour ceux qui cherchent un coin pour pique-niquer, c'est plutôt raté. Reste qu'on ne peut s'empêcher de voir en Rift le petit frère de WoW. De fait, on est en droit de se poser cette question : quel est l'intérêt de jouer à une copie quand on a l'original à portée de clic ? Surtout que Rift n'est pas un Free 2 Play. Il s'agit d'un véritable MMO dans lequel il faudra payer un abonnement mensuel pour accéder aux serveurs. Reste qu'il faudra y passer beaucoup plus de temps pour confirmer, ou pas, cette sensation d'être devant un titre sans réel défaut, mais globalement assez fade. Rendez-vous pour la naissance du bébé qui devrait arriver d'ici quelques semaines.

Pour l'heure, je remercie Lucky d'avoir pourri mon week-end, ça vaut bien une tournée au Chilien, ça !

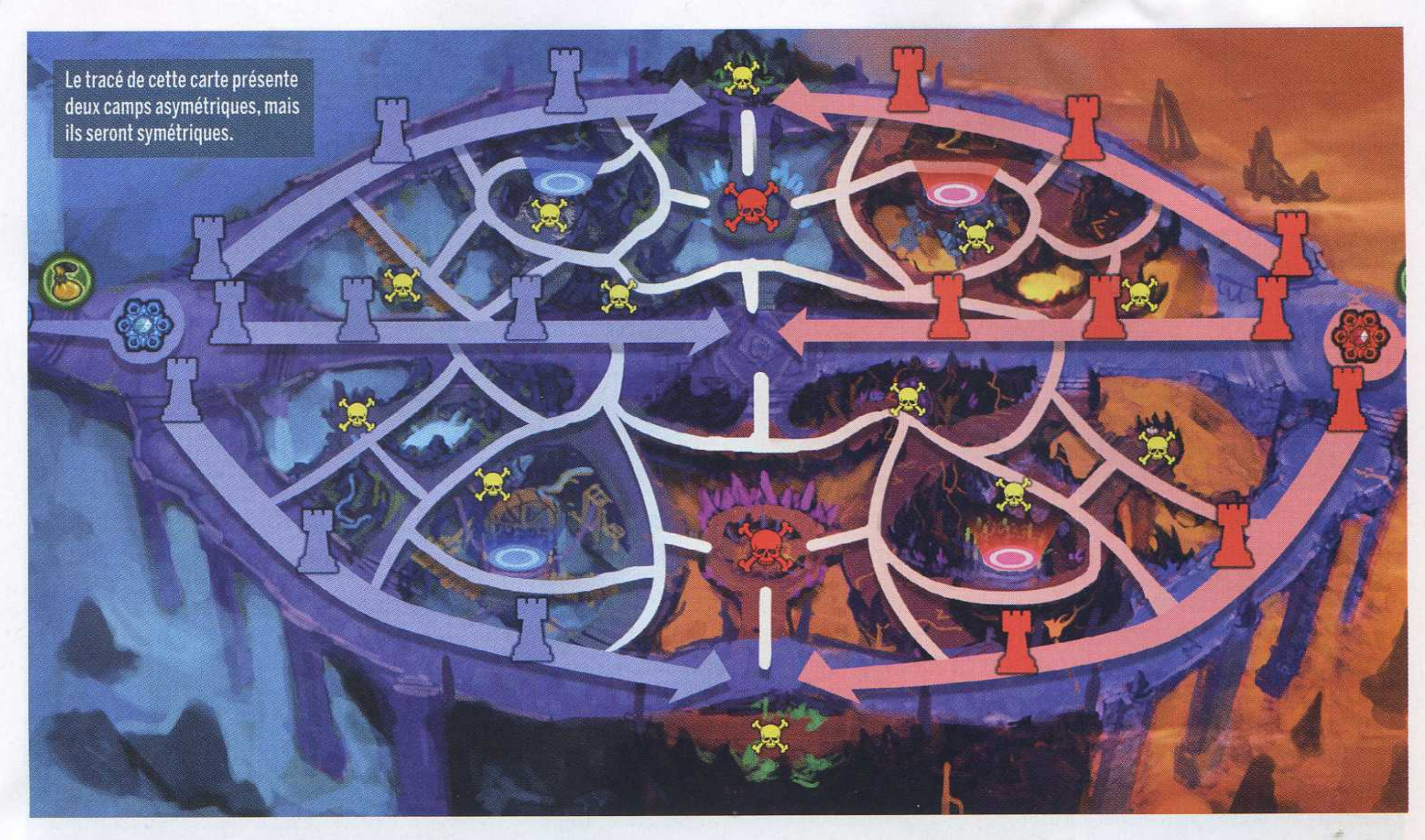
CYD


Ah, ça nous rappelle ce bon vieux parcours automatique à dos de cheval dans DAOC, la bonne époque !


En tant que mineur, vous devez vous ruer rapidement sur un filon de minerai afin d'éviter qu'un autre joueur ne vous le chipe.

Classe, hic !

Dans la faction des Gardiens, il est possible d'incarner un Mathosien qui fait office d'humain, un haut-elfe ou un nain. Chaque race dispose de trois capacités propres à leur espèce. Vous aurez également la possibilité de choisir une vocation parmi le guerrier, le clerc, le mage ou le voleur. Chaque classe dispose de différentes variantes comme le paladin, le champion, le saccageur, le dompteur, le maître de guerre ou encore le chevalier du néant pour le guerrier. Ce qui laisse un choix de classe assez large malgré des archétypes relativement classiques.



Le tracé de cette carte présente deux camps asymétriques, mais ils seront symétriques.

League of Legends ▪ Et de trois !

BASTON VOLCANIQUE

Reconnaissance ultime ou utilisation ingénieuse de notre fanboïsme aveugle, **Riot Games nous a balancé le plan de la prochaine map** à paraître sur League of Legends ! Monde de merveilles, enivre-moi de bonheur !

Légendes, légendes ! Championnes, champions ! PGMs, Kracou ! Alors qu'Heroes of Newerth s'offre une seconde carte, dédiée au 3v3, League of Legends s'apprête à en accueillir une troisième. Parce que je suis un dingue doublé d'un affreux fanatique, j'aurais étouffé ma propre grand-mère pour avoir une carte mono ligne dédiée au All Mid All Random (une refonte de la map d'entraînement par exemple), mais ne faisons pas la fine bouche. Sur la Faille de l'Invocateur, neuf fois sur dix le sort d'une équipe se décide en team fight. Chacun court à droite à gauche, observe la carte, colle une mandale ou deux au voisin pour lui rappeler qu'il le déteste, contrôle ses tours, essaie de pousser en fourbe mais au final, il faut souvent attendre qu'une équipe massacre intégralement tous les champions adverses pour qu'elle remporte la partie. Avec La Chambre de Magma, la nouvelle carte 5v5 annoncée pour début 2011, Riot nous promet des « parties plus tactiques, moins centrées sur les team fights que sur les escarmouches ».

L'ISOLATION, C'EST CAPITAL

En survolant la carte d'un œil distrait, La Chambre du Magma ressemble fort à la Faille de l'Invocateur. Une boutique par camp, trois lignes comptant chacune un total de six tours, une grosse jungle bien fournie en plein cœur de la map traversée par une lane centrale. De loin, rien n'a vraiment changé. Pourtant si l'on observe les tracés des chemins, les lignes de combats semblent toutes assez isolées les unes des autres. Ici, pas de rivière transversale pour traverser toute la carte d'un coup, pas de « raccourcis évidents » pour couper à travers la jungle d'une ligne vers une autre… Vous êtes isolé. Voilà sans doute comment Riot compte valoriser les escarmouches et les exploits personnels. Autant vous dire qu'ici, les Charlots qui vagabondent insouciants sans baliser les bois, vont se faire ganker copieusement (tout en se faisant insulter sinon c'est pas drôle). Vous allez devoir scooter. D'une pour farmer les légions de monstres neutres, et de deux pour surveiller que rien n'entre ou ne sort des téléporteurs rouges et bleus situés près des lignes de front ! Ça demande encore confirmation, mais on peut supposer que les deux points bleus communiquent entre eux, tout comme les rouges. Partant de là, on peut imaginer que les batailles stratégiques puissent rapidement se déporter d'un coin à l'autre de la map, mais toujours en passant par ces lieux clefs, qui du coup feraient de la lane centrale la plus isolée de toutes… mais là je m'égare déjà dans les suppositions on ne peut plus incertaines. Attendons que les réponses arrivent d'elles-mêmes dans les semaines à venir, et espérons que les creeps neutres soient assez nombreux pour supporter deux champions jungle par camp. Ainsi chaque joueur devrait assumer seul un poste clef de la carte, et nous aurions une super-excuse pour exclure Kracou de nos soirées LoL !

LUCKY


Même si elle ne charme pas les foules, Grimm's Crossing offre une alternative rafraîchissante pour les joueurs en quête de changements.

Heroes of Newerth ■ Moins on est de fous, plus on gank

GRIMM'S CROSSING, PETIT FRÈRE DE TWISTED TREELINES

Une map 3v3, Heroes of Newerth en proposait déjà une. Le souci, c'est que tout le monde la boudait. S2 Games se décide à rattraper le coup avec Grimm's Crossing, une nouvelle carte 3v3.

Les joueurs l'attendaient avec une certaine impatience. Elle était là, prête à être déployée pour faire souffler un vent de nouveauté sur le monde d'Heroes of Newerth. La mise à jour 2.0 est enfin en ligne, et avec elle son lot de joyeusetés nouvelles. Un éditeur de carte, un mode casual, un système de matchmaking amélioré et un item shop où les plus acharnés pourront vider leurs bourses. Mais c'est avant tout la nouvelle carte 3v3, Grimm's Crossing, qui intéressait la communauté. Pas que jouer à 5 contre 5 soit lassant, au contraire il y a plus de noobs à insulter, mais les joueurs voulaient changer d'air, et cette carte semble toute choisie pour les aider. La vue inclinée du terrain et l'agencement des deux bases sont toujours d'actualité. Seulement deux chemins latéraux au lieu de trois sur la 5v5, une jungle en plein milieu avec en son centre l'objet tant convoité : une rune pour buffer l'heureux cliqueur. Deux tours de défense sur chaque lane, qui une fois détruites laissent la base nue… Attendez, je suis bien sur Heroes of Newerth ? Un peu plus et je pensais avoir lancé League of Legends sans m'en rendre compte. Il faut l'avouer, oui, Grimm's Crossing s'inspire pleinement de la carte 3v3 de LoL.

GANK LAND

On ne lui en tiendra pourtant pas rigueur. Une alternative pas trop dégueu de la mythique carte 5v5 de DotA, on ne peut pas cracher dessus. Surtout qu'elle intègre quelques nouveaux systèmes qui modifient de fond en comble le gameplay de chacun. Déjà, on retrouve quelques herbes hautes qui agissent comme dans un certain Starcraft II : vous ne pouvez pas voir ce qu'il y a derrière sans les avoir traversées. Puis il y a les téléporteurs, de part de d'autre de la forêt, qui offrent des possibilités de stratégie bien plus poussées qu'en 5v5. Enfin, de petits chemins à l'extérieur des lanes permettent d'autant plus les coups bas. La communauté affirme donc que la carte trouvera sans problème ses fanatiques, les parties y étant plus courtes mais surtout plus rythmées. Les compositions de champions y sont également prédominantes, rendant certains héros délaissés en 5v5 totalement « cheatés » en 3v3. Mais au final, Grimm's Crossing ne s'adresse qu'à une minorité de joueurs, et ne sera que très peu jouée en compétition à haut niveau. Pourquoi ? Parce que les fondements du jeu basés sur la licence DotA sont immuables, et que le 5v5 est devenu une véritable institution.

> « Grimm's Crossing s'inspire pleinement de la carte 3v3 de League of Legends. »

LUCKY

FREE 2 PLAY

Arrêtez de raconter à vos gosses qu'une souris leur apportera de l'argent s'ils perdent une dent. Expliquez-leur que les euros ne poussent pas dans les trous à rat par magie, et installez-leur des jeux gratuits. Tu voulais le dernier Halo, gamin ? Tiens, joue à Ski Challenge ! **PAR LUCKY**



Avant d'aller skier sur le net, entraînez-vous à distancer le « prof de ski » du jeu solo. Ce ne sera pas trop dur, il exerce sans doute à Marrakech.

SKI CHALLENGE 2011

Allergique à la neige depuis que votre hamster s'est étouffé devant une émission Thalassa spéciale Groënland, vous avez fait depuis longtemps une croix sur les sports d'hiver. Bien qu'anodin en apparence, ce choix devait profondément bouleverser votre vie. Au grand dam de votre mère, qui aimerait vous marier avant vos 48 ans, combien de conquêtes avez-vous abandonné en hiver pour ne pas avoir à affronter la cruelle question du : « Et si on louait un chalet à la montagne ? » ! La montagne vous a volé votre bonheur, mais qu'elle aille se faire pendre, elle ne vous prendra pas votre fierté ! Jamais vous n'enfilerez une paire de moon boots ! Bien sûr, vous vous êtes trouvé un tas de bonnes raisons pour justifier ce choix politique engagé. Après tout, il est de notoriété publique que le ski est très mauvais pour les genoux, qu'il est la cause de nombreuses morts horribles et puis... qu'y a-t-il de plus pathétique que de se mêler à des hordes de prolétaires pour faire la queue dans le froid pendant des heures en bas d'un tire-fesse ? Rien. En plus, ils n'aiment pas le ski eux non plus, tout ce qu'ils veulent c'est rentrer au bureau affublés d'un ridicule bronzage bicolore pour pouvoir se fendre d'un : « Ouais, je reviens du ski, c'était mortel ». Bref, je n'aime... pardon, VOUS n'aimez pas le ski. En revanche, les jeux vidéo vous plaisent. Et ils vous plaisent d'autant plus qu'ils sont gratuits. Voilà pourquoi nous vous proposons le très sympathique Ski Challenge 2011 (qui n'est pas le 2011e jeu de la saga Ski Challenge, mais le 6e). Il est à la simulation de ski ce que TrackMania est à la course automobile : un jeu arcade 100% pur jus. Le principe est le même. Vous établissez un chrono, puis vous tentez de le battre encore et encore.

Et encore. Et encore. Et puis encore un peu jusqu'à ce que vos neurones fondent. Il est dommage que les circuits soient si peu nombreux (6), et si graphiquement, le travail du studio Green Tube oscille entre le médiocre et l'infâme, la maniabilité, elle, est au poil et donne envie de défier la planète entière sur le net. Voilà un jeu qui pour 0 euro devrait vous réconcilier avec la montagne.

Site : www.skichallenge.ch/fr/

Forsaken World

J'avoue que les jeux Perfect World me laissent généralement perplexes. Je garde même un souvenir singulièrement marquant de Jade Dynastie, et pour cause ! Ce jeu était tellement pourri par les bots en tout genre que les développeurs ont fini par fournir aux joueurs leurs propres outils de botting (O.o'). J'avais parfois l'impression d'être seul au monde, pauvre humain exilé au milieu des automates kill-loot-move-kill. Pourtant, je dois attirer votre attention sur Forsaken World. Si à première vue ce MMORPG faction contre faction paraît très classique, il propose un système à la Archlord, qui permet en théorie à n'importe quel joueur de devenir un dieu. C'est original, et puisque le jeu n'est pas trop vilain, il pourrait bien mériter un coup d'œil. Espérons juste que le développeur arrive à endiguer ses problèmes de bots pour cette fois.

Site : http://fw.fr.perfectworld.eu



Mythos

À cheval entre Diablo et World of Warcraft, le hack'n slash Mythos que l'on a longtemps cru mort voit enfin la lumière. La seconde bonne nouvelle, c'est qu'après plus d'un an de stand-by, le projet n'a pas pris une ride, il est même plus beau qu'il n'aurait dû l'être. Ce petit miracle, nous le devons au studio Frogster (Runes of Magic) qui nous réserve un MMO très prometteur pour 2011. À l'heure où j'écris ces lignes, le jeu devrait entrer en bêta test ouvert, il y a donc de fortes chances que vous puissiez y jouer tout de suite. Quoi qu'il en soit, nous vous en reparlerons très prochainement.

Site : www.mythos-europe.com

MODS

Alerte ! Le mod **Goldeneye Source dont je vous parlais le mois dernier n'est plus en version bêta depuis son update 4.1.** Téléchargez-le sans attendre, il le faut. J'en ai pleuré de bonheur. Mon chien aussi. **PAR LUCKY**



Return to Mana

En ce bas monde, il existe deux sortes de mods : ceux que développent courageusement Brian et ses copains de 6ᵉB, promis à un échec plus ou moins inévitable, et les projets inspirés qui, dès le premier screenshot, vous mettent à genoux. Moi et Return to Mana, ça a tout de suite été le coup de foudre. À la seule vue de ses couleurs chatoyantes et de ses monstres rigolos, je me suis mis à marteler le sol du pied en sifflant comme le Loup de Tex Avery devant une pin-up aguicheuse. Pour la faire courte, sachez que la Team Monkey (dans laquelle se cachent pas mal de professionnels ayant bossé sur Ankh, The Settlers ou encore Crysis) a décidé de donner une suite non officielle à la cultissime série Secret of Mana sortie sur Super Nintendo. Cela dit, ne vous enflammez pas trop vite, car même si le projet semble mû par une violente passion pour le RPG à la japonaise, l'équipe vient tout juste de se mettre au taf et cherche encore un programmeur. Ça pourrait être vous, non ?

Site : www.returntomana.org/

Tourne sur : Half-Life/Source Engine

DÉVELOPPEMENT 10%





Four Towers

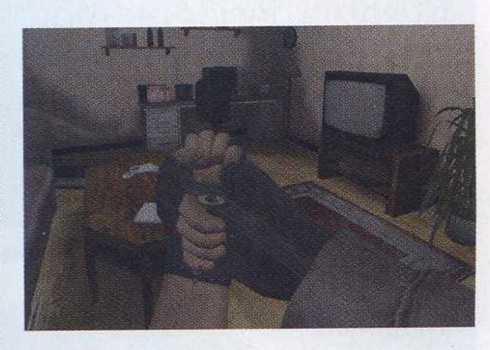
Nom d'une Loutre à pédales ! Notch, je t'ai trompé. Je ne voulais pas, pourtant... Je n'ai rien pu faire ! Moi, tu m'as promis un mode Aventure pour ton Minecraft ainsi qu'une refonte graphique, et j'étais bien décidé à prendre mon mal en patience. Ne me regarde pas comme ça. Je ne suis pas une vilaine fille. En plus, j'ai la barbe. Mais quand j'ai découvert le Mario 8 bit Textures Pack, mon cœur a flanché et je m'en mords les doigts aujourd'hui car... Bon sang ! Qu'il est difficile de revenir à la version native de Minecraft une fois que l'on a goûté aux joies du modding ! Comme beaucoup, j'ai installé mille packs de textures pour le jeu, histoire de renouveler un peu l'expérience puis... je tombe sur Four Towers. Ce mod est une merveille d'aventure/exploration sans craft réel. Un monde gigantesque fait de labyrinthes et de caves sinistres, une ambiance aussi festive qu'une soirée entre Amish où l'on sait qu'à la fin, un invité va se faire violer par toute la communauté... Un excellent mod à essayer d'urgence !

Site : www.minecraft.net

Tourne sur : Minecraft

DÉVELOPPEMENT 100%





Cry of Fear

Vous aimez les couloirs qui au mépris des lois architecturales élémentaires se tordent d'eux-mêmes ? La compagnie de jeunes filles blafardes et mortes qui se maquillent au sang frais vous émerveille ? Tout comme les murmures d'agonie qui proviennent de pièces sombres ? Alors je vous conseille Cry of Fear, un mod FPS solo pour Half-Life, nominé aux Mod of the Year 2010 de Moddb. Ah ! Et consultez un psy dans la foulée. Je me sentirai mieux.

Site : www.cry-of-fear.com

Tourne sur : Half-Life

DÉVELOPPEMENT 60%

Dear Esther

L'excellent mod horrifique Dear Esther, à cause duquel j'ai passé deux semaines de 2008 à trembler dans mon placard en serrant ma peluche Oui-Oui, fait peau neuve pour début 2011 avec en plus des textes en français. Ça ne sera toujours pas un shooter, mais plutôt un jeu d'aventure qui mise sur son ambiance pesante, et non, je n'y jouerai pas.

Site : www.thechineseroom.co.uk

Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT 85%



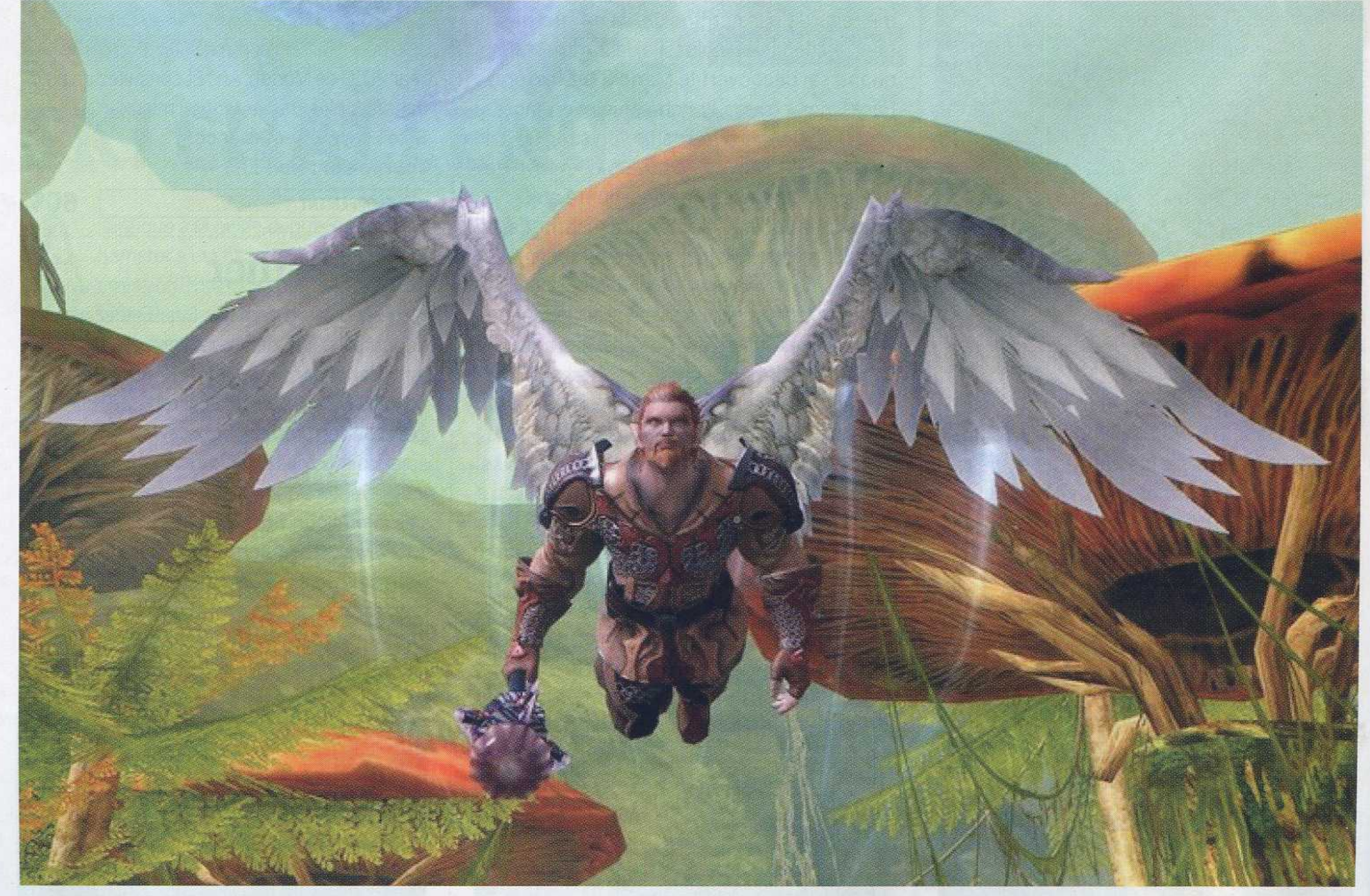
Aion s'aventure sur le terrain on ne peut plus glissant du compromis, en favorisant le PvE au PvP.

Aion 2.1 ■ PvE m'a tuer

CAP À L'OUEST !

NCsoft a décidé qu'Aion, le porte-drapeau du MMO à la coréenne, devait séduire ces gros Occidentaux obèses qui vivent vautrés sur leur montagne de dollars. Un pari risqué, pour ne pas dire stupide.

Quand j'ai arrêté de jouer à Aion, il était cerné par les trolls. C'était inévitable. Il était trop populaire, trop exposé. Avant même sa sortie, l'enfant prodige de NCsoft s'était déjà fait un nom et avait suscité un engouement extraordinaire tout autour du Globe. À une époque, c'est bien simple, tout mon entourage jouait à Aion. C'était fou. Si mon poisson rouge avait su parler et avait eu des bras, je suis sûr qu'il m'aurait réclamé un compte. Pourtant, au bout de quelques mois, ses forums étaient assiégés par des rageux de la pire espèce, et bombardés de clichés misérables.
En claquant la porte, ils se plaignaient du grind, du farm, du craft laborieux, du levelling interminable ou encore du PvP sauvage qu'ils eurent à endurer. Bien sûr, dans une certaine mesure, tout ça est vrai. Tout comme il est vrai que WoW demande vachement plus de farm que SFIV pour devenir vraiment fun. Mais, dites les gars, personne ne vous avait dit que c'était un jeu à la coréenne ? Moi, je suis sûr que si, parce que je vous l'ai écrit noir sur blanc. Toujours est-il qu'aujourd'hui, après plus d'un an d'exploitation, Aion règne toujours d'une main de fer sur le MMO asiatique. En Occident, en revanche, il s'est... calmé. Vachement calmé. Mais qu'importe ! Malgré ce léger revers, il reste la plus grosse cash machine de NCsoft, et l'éditeur a pour lui des plans plein sa besace. J'en veux pour preuve la vidéo d'Aion 3.0 balancée sur la toile quand les désertions battaient leur plein. Elle m'a fait une drôle de sensation. J'avais l'impression qu'un attaché de presse blessé rampait au



Entre les courants aériens et les geysers, les phases de vol ont pris un sérieux coup de boost.


Les zones contestées ont vu arriver des monstres en pagaille.


Apogée du PvE, le jeu propose désormais des instances solos.


Je te choisis, toi ! Panda Love !


Pas mal d'effets ont été refondus.


En voilà un gros marteau !

sol en tirant mon pantalon : « Restez, Monsieur ! On va vous mitonner une refonte graphique impressionnante ! On vous donnera des maisons ! Et des batailles épiques... On fera même votre linge ! ». Le teaser était alléchant, mais sur le chemin de cette 3.0 idéale (idéalisée ?), NCsoft a fait face à un os : la version 2.0, sobrement baptisée Assault on Balaurea.

Et la 2.0 fut !

Cet Aion 2.0, NCsoft l'a sorti sans grand bruit. Paf ! Un matin, un énorme patch est arrivé. Sur le papier, il était monstrueusement massif. Il semblait en mesure de corriger toutes les erreurs de jeunesse du soft, tout en lui ajoutant du contenu. Level cap rehaussé à 55, six nouvelles instances, du PvP « au sol » pour pallier les problèmes de ciblages inhérents aux combats aériens (foutue touche TAB !), des armes démontables, des couloirs de vol, des pets « utilitaires », capables de vous aider en craft ou de vous prévenir en cas de mouvements ennemis proches... Fabuleux. Avec cette 2.0, NCsoft semblait lever un gros doigt à l'encontre de ses détracteurs friands de petites mesquineries. Seulement voilà, si ce patch est riche en nouveautés et se paie le luxe d'un peu d'originalité, il s'aventure sur le terrain on ne peut plus glissant du compromis en favorisant le PvE au PvP (alors que c'est justement ce dernier qui fédérait les joueurs de la première heure !). L'update 2.1 n'a fait qu'enfoncer le clou. Ainsi, la densité de mobs neutres en zone PvP a tout simplement explosé. Vous aimez chasser du joueur en petit groupe ? Lâchez l'affaire ! Il est devenu presque miraculeux de pouvoir attaquer un passant sans prendre 20 mobs sur la tronche ! Désormais, on n'assiste presque plus qu'à du PvP « bus contre bus ». Les rifts, ces portails magiques qui s'ouvraient au hasard pour vous conduire en terrain ennemi, ont eux aussi disparu du paysage. Et enfin, cerise confite sur le gâteau, certaines zones T1 et T2 ont été « pacifiées » sans crier gare. Depuis la 2.1, il est même possible de gagner des médailles (monnaie permettant d'accéder à du stuff PvP) en accomplissant des quêtes...

PvP is dead

Avec Aion 2, NCsoft fait très clairement de l'œil au joueur PvE. Bien sûr, j'ai intentionnellement noirci le tableau pour mettre en valeur une décision qui m'a surpris. J'ai quitté un jeu coréen jusqu'au bout des ongles, supposé être versé à fond dans le PvP, où même le PvE semblait n'avoir qu'un objectif : appâter les aventuriers frileux mais avides au cœur de zones joueur contre joueur. Et là, je retrouve un jeu gentillet et propre sur lui, où il est impossible de dézinguer son voisin sans lui avoir demandé la permission au préalable. Le pari de NCsoft me paraît risqué. Pour séduire les amateurs de PvE, la firme a encore du pain sur la planche. Il lui faut multiplier les instances glamour (La Divine va déjà dans ce sens), et surtout, il lui faut communiquer à propos de la montée en niveau qui a été bien facilitée. En attendant, on se retrouve avec un jeu qui semble avoir le cul entre deux chaises, proposant un PvE finalement assez trivial, et un PvP à moitié muselé. Je me pose une question maintenant. Où sont les vilains trolls qui ont claqué la porte en gueulant ? NCsoft arrivera-t-il à les faire revenir, ou ne parviendra-t-il qu'à faire fuir les amateurs de PvP qui lui sont fidèles depuis le début ? Tout ça dépendra des prochaines updates, mais à choisir, j'aimerais autant qu'Aion reste le jeu qu'il était au début. Vouloir plaire à tout le monde, c'est devenu si commun de nos jours...

LUCKY

F1 2010 ■ On passe la seconde ?

À L'ÉCOLE DES CHAMPIONS

Avec tous ces F1 2010 posés sous les sapins de Noël, il nous paraissait important de vous filer quelques précieux conseils. Prêt à défoncer tout le monde ? C'est parti.

Pour commencer, il s'agit de bien choisir le type de course pour lequel vous êtes taillé. Si vous êtes plus adepte des courses rapides afin d'en enchaîner un maximum en un minimum de temps, vous opterez plutôt pour le mode « Sprint » limité à trois tours de piste. Dans ces conditions, la voiture ne sera ni affectée par le poids du carburant ni par l'usure des pneus. Vous pilotez alors dans des conditions similaires au mode Contre la Montre sans vous soucier d'autre chose que le pilotage pur et dur. Il ne reste plus alors qu'à trouver un réglage efficace de votre bolide. Pour ne pas vous prendre la tête, vous pouvez choisir un setup prédéfini dans le menu de l'ingénieur de piste. Quel que soit le circuit, optez pour le réglage le plus rapide (tout à droite du menu) qui n'est pas générique mais adapté à chaque tracé.

Entraînement obligatoire

Dans ces conditions, il faudra alors penser à freiner assez tôt avant les virages, étant donné que vous disposez d'un appui relativement faible. Gardez toutefois bien en tête que disposant alors d'une boîte de vitesses assez longue, vous risquez de prendre un départ un peu moins efficace que vos adversaires disposant d'un setup personnalisé. Lors des courses plus longues (Grands Prix personnalisés), le poids du carburant influera sur le comportement de la voiture. Vous sentirez alors une bien plus grande inertie et subirez pas mal de sous-virage. C'est ici que vous apprendrez à régler votre engin vous-même non pas en effectuant de nombreux tours en Contre la Montre mais plutôt en lançant une partie solo en mode Grand Prix (Week-end long) afin de profiter des trois séances d'essais libres. Réglez l'intelligence artificielle en mode Professionnel ou Légende, prenez une Red Bull (la plus rapide de toutes) sans toucher à rien et effectuez quelques tours afin de jauger votre niveau de performances par rapport aux autres concurrents. Ensuite, retournez aux stands pour affiner vos réglages. Si vous sortez large dans les virages, ajoutez un peu plus d'appui aérodynamique afin de gagner en stabilité.
À l'inverse, si vos entrées en courbe sont trop incisives, abaissez légèrement vos ailerons.
Ne changez qu'un paramètre à la fois pour bien déterminer les influences de vos modifications.
Pensez également à régler la boîte de vitesses sachant que sur une piste composée de très longues lignes droites il vous faudra atteindre une vitesse maximale (Vmax) la plus élevée possible. Sur Monza, vous monterez chaque rapport de trois ou quatre crans.

Votre terrain de jeu

Concentrez-vous sur des circuits sur lesquels vous aimez piloter. Il ne sert à rien de vouloir apprendre les 19 tracés du jeu, surtout quand certains d'entre eux se révèlent assez catastrophiques en multijoueur. Vous éliminerez d'emblée Monaco, Valencia et Marina Bay qui se transforment trop rapidement en pistes d'auto-tamponneuses. À l'inverse, Spa-Francorchamps, Interlagos, Suzuka, Barcelone ou Melbourne s'adaptent parfaitement au jeu à plusieurs. Quoi qu'il en soit, entraînez-vous et tentez d'atteindre des objectifs précis. Vous pouvez considérer être prêt pour les joutes en ligne sur Suzuka quand vous atteignez des chronos inférieurs à 1'32, sur Barcelone 1'21 et Spa vous tendra les bras quand vous descendrez en dessous d'1'43. En course, ne cherchez pas à dépasser à tout prix au risque de vous accrocher avec votre adversaire, vous risqueriez de passer pour un boulet que tout le monde voudra éjecter du lobby avant même que la prochaine partie ne commence !
Il convient d'être dur mais juste afin de gagner le respect de vos concurrents.
Et vous gagnerez aussi pas mal d'amis à ajouter dans votre Games for Windows Live pour de futures sessions.

YAVIN

Public ou privé ?

Le plus gros point noir du multijoueur de F1 2010 se situe dans l'absence de serveurs dédiés. Néanmoins, il reste heureusement possible de créer des parties fermées en utilisant l'option « sur invitation uniquement » afin de générer des courses uniquement composées de joueurs que l'initiateur de la partie aura choisis au préalable. Si vous optez plutôt pour des parties publiques, n'oubliez pas de créer des restrictions adaptées à votre niveau. Les joueurs qui utilisent toutes les aides au pilotage seront forcément avantagés par rapport à ceux qui pratiquent le jeu à la dure, sans contrôle de traction ni ligne de trajectoire idéale.



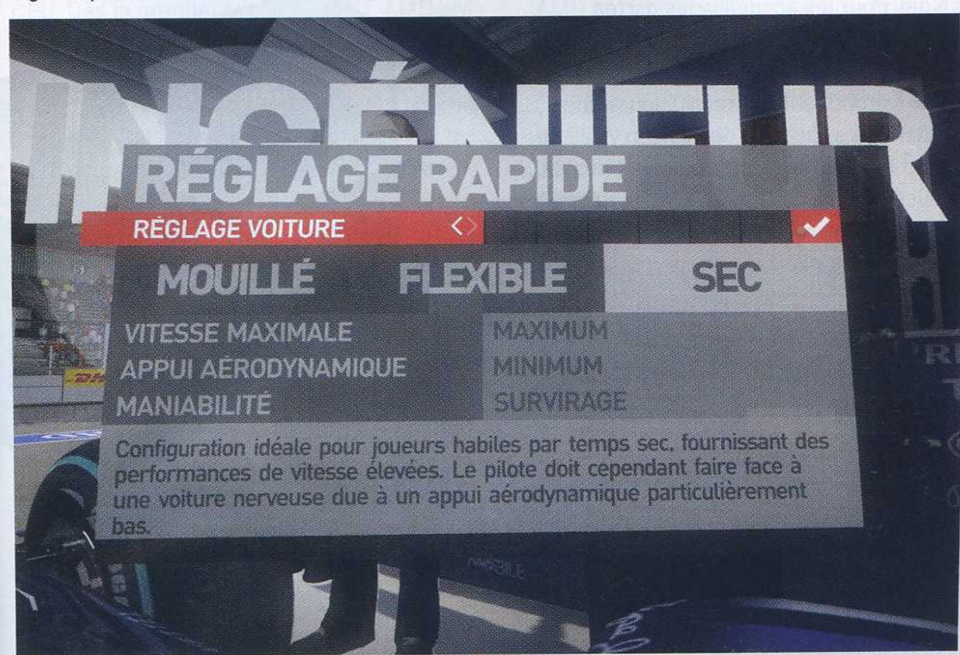
Le circuit de Barcelone se prête bien aux courses à plusieurs.



Mettez la pression mais tentez le dépassement que dans des virages sûrs.



Réglez les performances des voitures sur « identiques » pour équilibrer les chances.



Si vous ne réglez pas votre voiture, utilisez toujours cette configuration.

Au pad ou au volant ?

À question simple, réponse simple ! Optez pour le volant, bien plus immersif et efficace que le pad. Selon le mode de contrôle choisi, ce sont bien deux jeux totalement différents auxquels vous aurez affaire. Nos volants préférés sont le G27 (ou l'ancien G25) de Logitech ainsi que le Driving Force GT, du même constructeur, à l'aspect un peu plus jouet mais tout aussi efficace que ses grands frères. N'oubliez pas de régler les freins pour ne pas bloquer les roues dès que vous appuyez un peu fort sur la pédale, l'idéal étant que le blocage s'effectue en fin de course du pédalier histoire de permettre de légères pressions (pour stabiliser la voiture lors des passages en courbe) sans perdre trop de temps.

Un peu de pression



Cela risque de vous arriver souvent lors de vos premiers tours en tête, la pression imposée par les concurrents derrière vous risque de vous déstabiliser et de vous inciter à commettre des erreurs de débutant. Ne cherchez pas à savoir où ils se situent, concentrez-vous sur ce qui se trouve devant vous et tentez d'établir un chrono idéal. Si par malheur le pilote situé derrière vous se montre particulièrement menaçant, retardez un peu vos freinages et modifiez vos trajectoires afin de le gêner au maximum dans ses manœuvres. À l'approche d'un virage à droite vous ne vous placerez donc pas à l'extrême gauche de la piste mais plutôt en son milieu pour ne pas ouvrir la porte de manière trop importante à l'adversaire. Changez également de ligne lors des portions les plus rapides pour l'empêcher de prendre l'aspiration. Et surtout, gardez votre calme en toutes circonstances, c'est en s'énervant que l'on commet les erreurs les plus grossières !

MATOS NEWS

Édito

PAR BOBA FETT

Le plat de résistance

Pauvres PC ! Témoins immobiles de nos repas gargantuesques de fin d'année, ils crient famine alors que l'on se gave de foie gras et de petits fours sous leurs yeux de silicium. Mais les rôles risquent bien de s'inverser dès ce début d'année : les processeurs Sandy Bridge d'Intel ainsi que les nouvelles générations de cartes graphiques DirectX 11 déferlent chez nos revendeurs. Espérons qu'un généreux Père Noël vous aura concédé de copieuses étrennes pour étancher la soif de nos PC, bien affamés après cette période de disette. Car à tous les niveaux, ces révisions majeures confirment leur intérêt ! Bénéficiant d'une architecture plus moderne présentant un meilleur rendement, les CPU d'Intel devraient encore renforcer la suprématie du fondeur de Santa Clara tout au long de l'année. En ce qui concerne les cartes graphiques, il est encore difficile de trancher : la GeForce GTX 570, testée dans ce numéro, confirme le grand retour de Nvidia mais les dernières Radeon HD 6900 présentent toujours AMD sous son meilleur jour. Aux bûches de Noël succèdent les embûches de ces choix de début d'année !



Un air de plage et de sable fin ■ Les processeurs et cartes mères Sandy Bridge débarquent

Premier arrêt au Sand

Ce fut l'arlésienne de l'année 2010 et elle se concrétise enfin : la gamme de processeurs Sandy Bridge et les nouvelles cartes mères qui lui sont associées se concrétisent en ce début d'année. Pour être plus précis, c'est une véritable déferlante de sable chaud et de silicium qui s'abat sur l'Europe frigorifiée : pas moins de 19 références devraient se bousculer chez nos revendeurs préférés. Première surprise : la commercialisation des nouveaux processeurs s'est effectuée avec quelques semaines d'avance. Avant Noël, on pouvait en effet acheter trois références apparues au compte-gouttes dans les boutiques en ligne : les Core i5 2300 (2,8 GHz à 229 euros), 2400 (3,1 GHz à 239 euros) et 2500 (3,3 GHz à 265 euros), trois CPU quadri-cœurs figuraient dans la hotte de certains chanceux pères Noël. Pour les accueillir, les cartes mères au socket LGA 1155 sont légion : pas un constructeur n'a fait l'impasse et la plupart d'entre eux proposent même plusieurs références distinctes. Du côté de MSI, on vise clairement le haut de gamme avec la Marshall, une nouvelle révision autour de la série Big Bang. S'articulant autour du chipset Intel P67 Express, elle est compatible avec l'ensemble des CPU Sandy Bridge prévus dans le courant de l'année et comporte huit emplacements PCI Express x16 ! Gérés par la fameuse puce Lucid Hydra, ceux-ci permettent ainsi de faire cohabiter deux cartes graphiques de marque différente, dans le grand esprit du SLI ou du CrossFireX. Outre les ports USB 3.0 de rigueur, cette référence se distingue par son bouton d'overclocking automatique. Chez Gigabyte, on applique les grandes recettes traditionnelles : la P67A-UD4 devrait maintenir un tarif plus abordable, en privilégiant essentiellement le système de refroidissement et en se contentant de deux ports PCIe x16 et sans embarquer d'USB 3.0. S'il faudra attendre le mois prochain pour découvrir le premier test de cette plateforme et juger de ses performances, vous pouvez déjà profiter des récentes déclinaisons de l'UEFI. Appelée à remplacer le BIOS, cette couche logicielle apparaît comme une solution plus moderne et flexible, impérative pour supporter les disques durs de plus de 2 To.

> Les premiers Core i5 2300, 2400 et 2500 débarquent chez nos revendeurs.

Site : www.intel.com

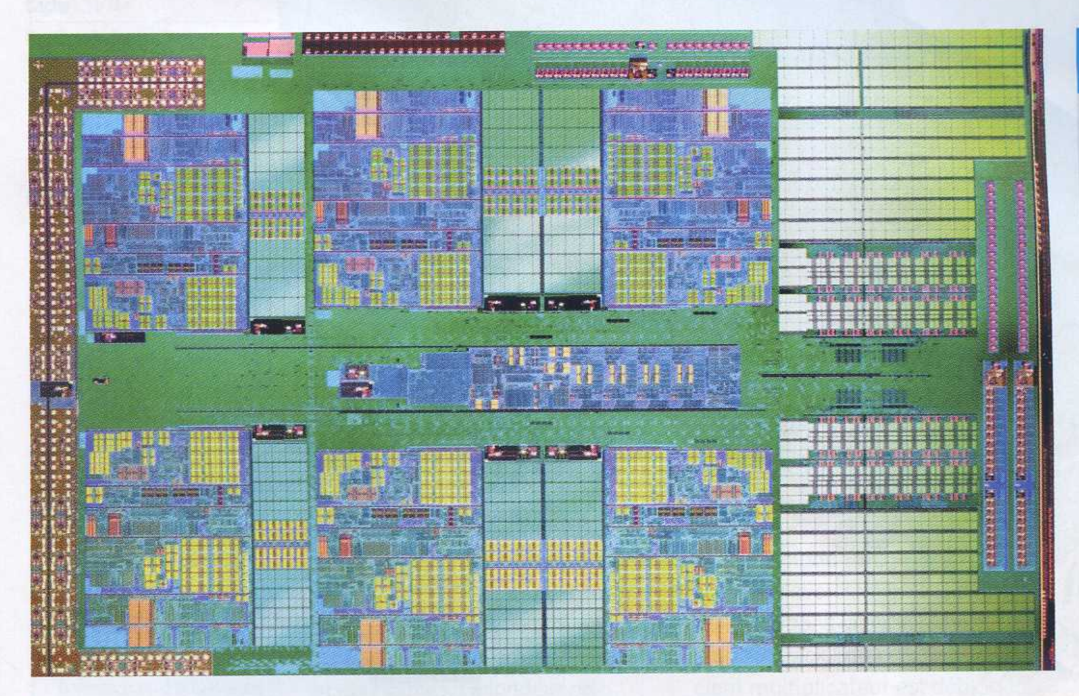


Outre les nouveautés du chipset P67 Express, les cartes mères Sandy Bridge nous font (re)découvrir l'UEFI, le remplaçant plus modulaire et moderne du BIOS.









Les futurs Phenom II X4 et X6 ■ De nouveaux CPU au catalogue d'AMD

AMD joue la loi du nombre

En marge de ses projets autour du socket AM3+, AMD est bien décidé à ne pas délaisser le socket AM3 : le fondeur se distingue ainsi de la démarche d'Intel, qui nous oblige à investir dans une nouvelle carte mère pour profiter de ses derniers CPU. Dès le premier trimestre 2011, AMD prévoit de lancer deux nouveaux processeurs de la gamme Phenom II X6. Aux côtés du 1100T testé dans ce numéro, ces CPU à six cœurs afficheront essentiellement un TDP réduit. Ainsi, le Phenom II X6 1065T est cadencé à 2,9 GHz (mode Turbo à 3,4 GHz), avec un TDP de 95 Watts contre 125 Watts actuellement. Nos revendeurs préférés accueilleront également le Phenom II 1075T, qui franchit une légère marche : il est cadencé à 3 GHz, avec un mode Turbo à 3,5 GHz et un TDP de 95 Watts également. Pour les budgets plus serrés encore, AMD remet au goût du jour sa gamme de processeurs quadri-cœurs : le Phenom II X4 975 (3,6 GHz, TDP de 125 W), Phenom II X4 970 (3,5 GHz) et Phenom II X4 960 (3,3 GHz, TDP de 95 W) devraient apparaître à la même période. L'évolution se fait ainsi en douceur !
Site : www.amd.com

SHOPPING

Casque pour hommes-Tron

Vous êtes fan d'électro et vous ne craignez pas les regards des passants ou des autres voyageurs des transports en commun ? Le constructeur Monster commercialise un casque à l'effigie de la bande originale du film Tron, réalisée par les Daft Punk. Le duo légendaire français décline ainsi sa griffe et son amour des robots à ce casque audiophile, qui allie des contours métallisés à des éclairages bleutés en LED.
Restituant un son envoûtant avec des basses bien présentes, ce modèle grand luxe s'échange tout de même aux alentours de 350 euros.
Site : www.tronbymonster.com



BRÈVES

Quelques grammes de finesse

Vous souhaitez changer de moniteur sans dénaturer votre antre de gamer : LG a pensé à vous et propose l'E2290V, un écran de 21,5 pouces et de 7,2 mm d'épaisseur. Affichant un taux de contraste de 1000:1 et un temps de réponse de 2 ms, il est tout de même vendu à 329 euros. Un tarif qui ne devrait pas effrayer ceux qui privilégient l'esthétisme !

Le ventirad fait profil bas



En plein cœur de l'hiver, Arctic Cooling a décidé de jeter un coup de froid sur nos PC : son nouveau ventirad Freezer 11 LP, compatible avec les sockets LGA 775 et 1156, embarque un radiateur et un ventilateur de 92 mm. Simple et efficace, cette solution brille par son grand silence et par son prix abordable : moins de 19 euros seulement.

Le bunker des gamers

Le fabricant taïwanais Lian Li s'illustre régulièrement par ses boîtiers très haut de gamme, qui excellent dans la dissipation thermique et l'agencement soigneux des composants. Il ne devrait pas déroger à sa réputation avec le PC-X500FX, un boîtier en aluminium de 24x59,8x41,9 cm qui intègre 5 ventilateurs pour... 450 euros.

À l'image de sa grande sœur, la GTX 570 comprend deux sorties DVI et une sortie mini-HDMI.

Constructeur Nvidia
Fréquence 732 MHz
Fréquence mémoire 900 MHz
Gravure 40 nm
Mémoire vidéo 1280 Mo GDDR5
Interface mémoire 320 bits
Longueur 26,5 cm
Connectiques : 2xDVI, Mini-HDMI
Nombre de transistors : 3 milliards
Site www.nvidia.fr
Prix 349 euros

EN RÉSUMÉ

Offrant d'excellentes performances, la GTX 570 s'illustre par son bon équilibre général et son prix relativement contenu. L'une des meilleures offres actuelles chez Nvidia !

PLUS
- Bon rapport qualité/prix
- Dissipateur silencieux
- Bonnes performances générales

MOINS
- Consommation plutôt élevée
- Longueur de la carte
- Une GTX 580 « castrée »

VERDICT 16/20

Nvidia GeForce GTX 570 ■ Fermi Done Right

Équilibre et performances

Quelques semaines après la GTX 580 qui avait remis la gamme des GeForce DirectX 11 au goût du jour, Nvidia ressort les couverts et propose une GTX 570 plus abordable, s'articulant autour du même type de PCB. La carte est donc légèrement plus longue que la génération précédente (26,5 cm) et embarque la dernière révision de la puce Fermi GF110. Globalement, ce choix s'avère fructueux : la carte bénéficie d'un bon système de refroidissement qui parvient à maintenir la GTX 570 à une température acceptable au repos (37° C) et en plein effort (82° C), sans pour autant dégager un bruit assourdissant. À l'image de la GTX 580, la consommation électrique est également plus contenue que par le passé, sans pour autant afficher des résultats à faire pâlir d'envie AMD : nous avons mesuré une consommation globale de 380 Watts pour l'ensemble de la configuration, en pleine partie, contre 295 Watts pour une Radeon HD 6870 dans les mêmes conditions. Du côté des performances, c'est un sans-faute : la GTX 570 s'avère 30% plus rapide que la GeForce GTX 470 sortie il y a près de neuf mois. Elle se paie même le luxe de dépasser d'une courte tête la GTX 480 et constitue ainsi l'une des offres haut de gamme les plus équilibrées de la firme au caméléon. Bien qu'elle s'apparente à une GTX 580 « castrée », voyant ainsi son nombre d'unités de calcul passer de 512 à 480 tout en affichant une fréquence plus restreinte (732 MHz), elle permet de réaliser une économie de près de 200 euros sur un tel modèle inabordable.

> « Abordable et équilibrée, la GTX 570 constitue l'une des meilleures offres de Nvidia. »

Constructeur AMD
Cores 6
Fréquence de base 3,3 GHz
Fréquence max 3,7 GHz
Gravure 45 nm
Cache L3 6 Mo
Nombre de transistors 904 millions
TDP 125 W
Socket AM3
Site www.amd.com
Prix 249 euros

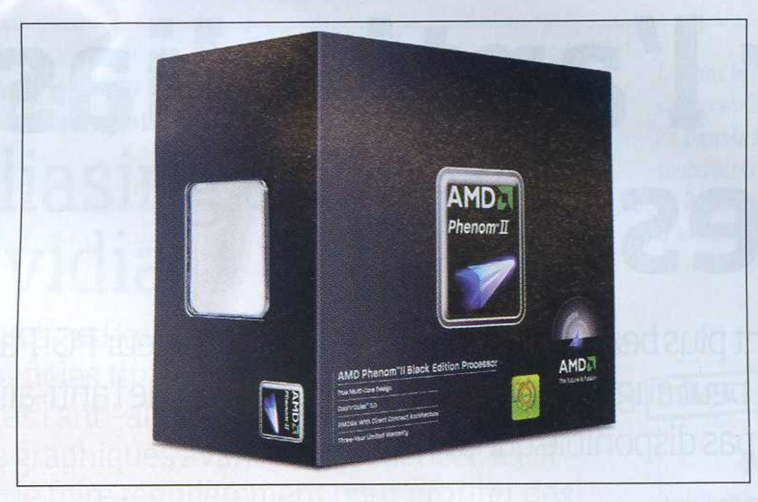
EN RÉSUMÉ

CPU à six cœurs abordable, le Phenom II X6 1100T présente un excellent rapport qualité/prix. Il doit toutefois s'incliner face à la polyvalence des Core i7, en particulier dans le domaine ludique.

PLUS
- Le rapport qualité/prix
- Le mode Turbo
- Un six cœurs abordable

MOINS
- Gravure en 45 nm
- Performances en retrait dans les jeux
- Famille de CPU vieillissante

VERDICT 15/20



AMD Phenom II X6 1100T ■ Un dernier pour la route

Le six cœurs abordable

Au long de l'année 2010, AMD s'est cantonné à une position de « saine alternative » à Intel, en proposant une série de CPU à six cœurs rapides et abordables. Le fondeur ne déroge pas à la règle qu'il s'est imposée en commercialisant cette nouvelle déclinaison du Phenom II X6, cadencée à 3,3 GHz sur socket AM3. Le mode Turbo automatique permet d'overclocker le CPU à 3,7 GHz ; dans la mesure où il s'agit d'une « Black Edition », le coefficient multiplicateur est débloqué et vous pouvez atteindre de manière stable les 3,9 GHz. Efficace pour 240 euros environ !

Constructeur Gyration
Type Souris sans fil
Transmission Radiofréquences 2,4 GHz
Boutons programmables 3
Portée 30 mètres
Batterie Rechargeable sur dock USB
Site www.gyration.com
Prix 99 euros

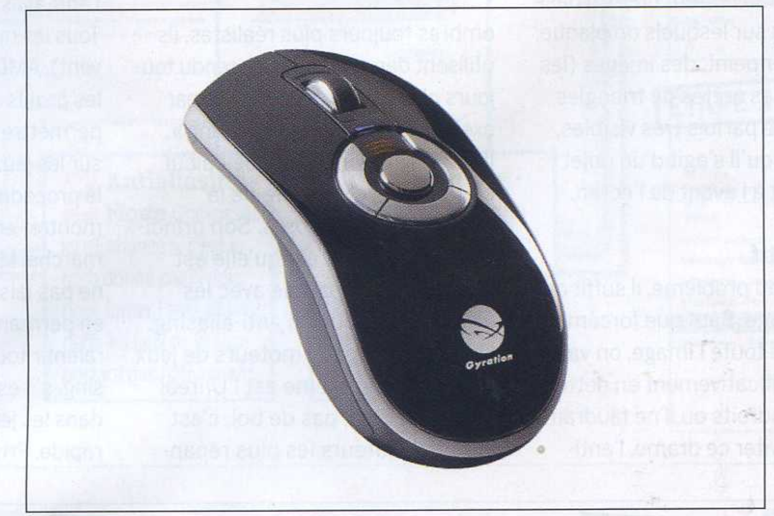
EN RÉSUMÉ

Bénéficiant d'une finition impeccable, la souris évoque la MX Air de Logitech… pourtant proposée 50 euros plus cher.

PLUS
- Bonne qualité de finition
- Mouvements dans les airs
- Précision et confort

MOINS
- Prix plutôt élevé
- Difficile en jeux vidéo !
- Disponibilité en boutique

VERDICT 14/20



Gyration Air Mouse Elite ■ À piloter dans les airs

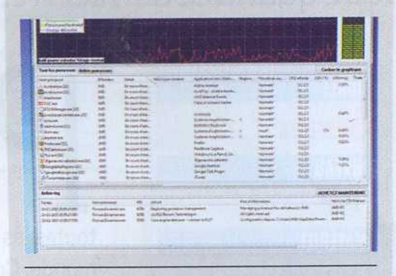
Une souris dans l'espace

L'Air Mouse Elite est une souris sans fil capable de détecter les mouvements sans le moindre support : vous la pilotez ainsi dans les airs, à la manière d'un « pistolet » en pressant une gâchette. Son véritable intérêt réside dans le logiciel Motion Tools, qui vous permet de définir des gestes déclenchant des fonctions. Sur un support, l'Air Mouse Elite se révèle d'une précision chirurgicale et présente un excellent maintien. Elle est toutefois clairement orientée vers le multimédia et non les jeux vidéo.

UTILITAIRES

Process Lasso 4.00.27

Malgré l'efficacité générale de Windows 7, les processus qui se bloquent ou qui accaparent toutes les ressources de la machine sont toujours légion. Grâce à cet utilitaire, vous identifiez les goulets d'étranglement de votre PC et vous assignez des priorités à tous les processus en cours d'exécution.
Site : http://tinyurl.com/2hsuwq



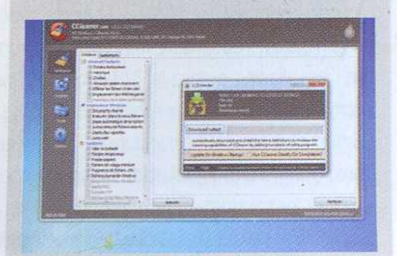
CrossLoop 2.74

En marge de LogMeIn ou VNC, CrossLoop vous permet de prendre le contrôle à distance de postes Windows ou Mac et de transférer des données. Sa configuration est un jeu d'enfant et vous disposez de nombreuses options pour réduire le trafic ou améliorer la qualité d'affichage.
Site : http://tinyurl.com/2ffevqw



CCEnhancer 2.1

Vous utilisez probablement déjà CCleaner de Piriform, une solution élégante et efficace pour nettoyer Windows et optimiser votre PC. Grâce à cette extension indépendante, vous greffez près de 270 nouvelles règles : ces filtres permettent d'étendre la juridiction de l'utilitaire et de doper ses performances.
Site : http://tinyurl.com/27mokp6



Forcer l'anti-aliasing dans les jeux

Rendre les jeux visuellement plus beaux est une mission pour le joueur PC ! Parmi toutes les options graphiques que l'on peut augmenter, il y a le cas particulier de l'anti-aliasing. Mais que faire quand ce dernier n'est pas disponible dans le jeu ?

DURÉE
5 minutes
NIVEAU
✓ Facile
MATÉRIEL
✓ Souris
✓ Pilotes graphiques à jour (www.amd.com www.nvidia.com)

Parfois traduit en français comme anticrénelage, l'anti-aliasing est un traitement géré par toutes les cartes graphiques du monde. Comme ses noms l'indiquent un petit peu, le but du traitement est d'essayer d'adoucir le contour des objets, qui peuvent parfois apparaître comme trop nets, ou sous la forme d'escaliers. La raison de ces contours douloureux est assez simple, mêmes s'ils sont de plus en plus beaux, tous les personnages, décors et objets que vous voyez à l'écran restent créés à base de triangles sur lesquels on plaque, façon papier peint, des images (les textures). Ces arêtes de triangles peuvent être parfois très visibles, surtout lorsqu'il s'agit d'un objet qui apparaît à l'avant de l'écran.

Flou sélectif

Pour parer au problème, il suffit de flouter l'image. Sauf que forcément, si l'on floute toute l'image, on va perdre significativement en netteté dans des endroits où il ne faudrait pas. Pour éviter ce drame, l'anti-aliasing est sélectif et ne s'applique que sur les contours des objets. La méthode est donc simple, très codifiée et porte un nom : le MSAA (Multi Sampling AA, on prend plusieurs échantillons autour des contours pour « lisser »). Le problème, c'est que les développeurs de jeux n'aiment pas forcément les choses trop carrées. Pour essayer de proposer des ombres toujours plus réalistes, ils utilisent des méthodes de rendu toujours plus complexes, comme par exemple le « deferred rendering ». Il s'agit d'une méthode de calcul compliquée et réaliste de la lumière et des ombres. Son principal inconvénient est qu'elle est souvent incompatible avec les formes classiques d'anti-aliasing. Un des principaux moteurs de jeux à poser ce problème est l'Unreal Engine 3. Et là, pas de bol, c'est l'un des moteurs les plus répandus dans le monde du jeu vidéo ! Bioshock, Batman Arkham Asylum, Mass Effect et un bon tas d'autres. Techniquement, il est possible de faire de l'anti-aliasing dans ces titres, il faut simplement que les développeurs en prennent la peine. Il est possible pour les développeurs d'activer l'anti-aliasing très facilement si leur jeu est DirectX 10. Mais beaucoup ne le font pas. En absence de menu correspondant dans le jeu, il existe un dernier recours : le panneau de contrôle de votre carte graphique permet de forcer temporairement l'anti-aliasing dans vos jeux.

> « L'anti-aliasing, s'il est proposé directement dans les jeux, sera toujours plus rapide. »

Tous les mois (et parfois plus souvent), AMD et Nvidia mettent à jour les profils de leurs pilotes afin de permettre de forcer l'anti-aliasing sur les jeux qui le nécessitent. Pour la procédure, nous allons vous montrer en détail comment cela marche. Mais faites bien attention à ne pas laisser ces options activées en permanence : vous risquez de ralentir tous vos jeux. L'anti-aliasing, s'il est proposé directement dans les jeux, sera toujours plus rapide. Privilégiez-le !

PAS À PAS

1/ Avant de vous lancer dans l'opération, assurez-vous d'avoir mis à jour vos pilotes graphiques, à récupérer chez AMD ou Nvidia ! **2/ Après avoir fouillé** en vain dans les options de votre jeu qui ne supporte pas l'anti aliasing, quittez-le. **3/ Lancez le panneau de contrôle** de votre carte graphique ATI (Catalyst Control Center) d'un clic droit sur le bureau. **4/ Naviguez dans Jeux, Qualité d'Image, Anticrénelage.** Décochez « Utiliser les paramètres de l'application », fixez le niveau sur 4 ou 8 et validez. Vous pouvez relancer votre jeu !

ÉTAPE 1

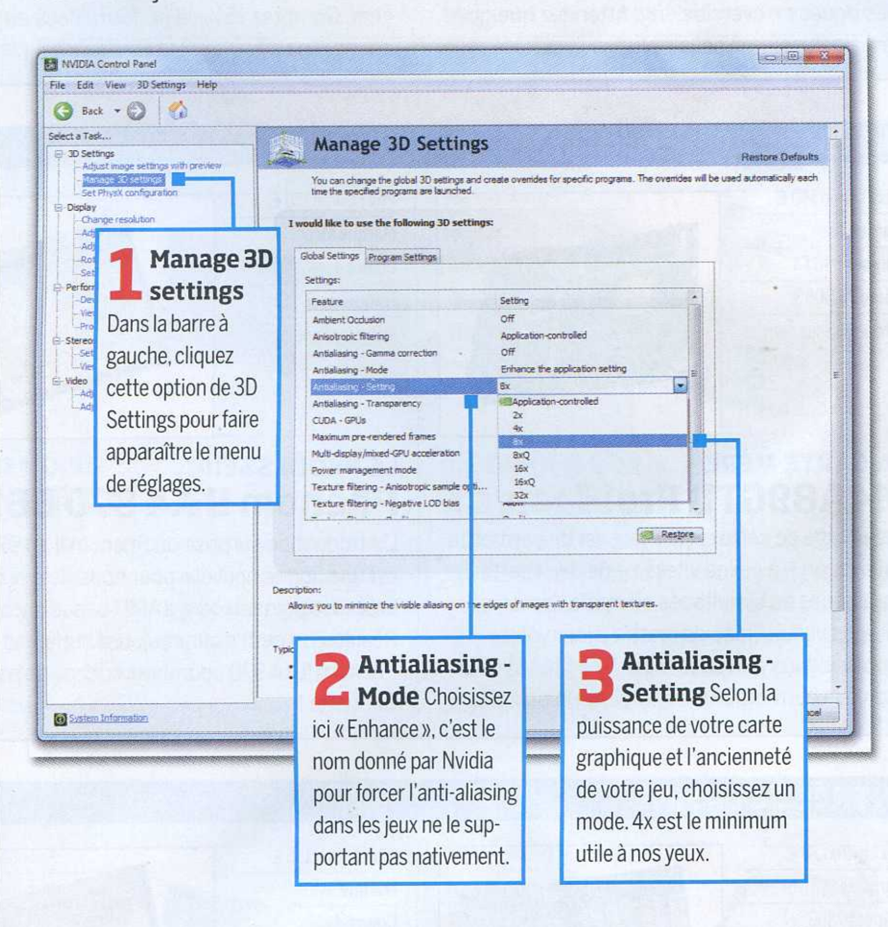


ÉTAPE 2



3 points clés
Anti-aliasing et profils chez Nvidia

Nvidia propose une gestion des profils par jeu qui permet de régler facilement les titres pour lesquels on souhaite forcer entre autres l'anti-aliasing. N'oubliez pas de mettre à jour vos pilotes graphiques avant de commencer, il est indispensable de le faire régulièrement pour profiter des derniers jeux en date dans de bonnes conditions.



1 Manage 3D settings Dans la barre à gauche, cliquez cette option de 3D Settings pour faire apparaître le menu de réglages.

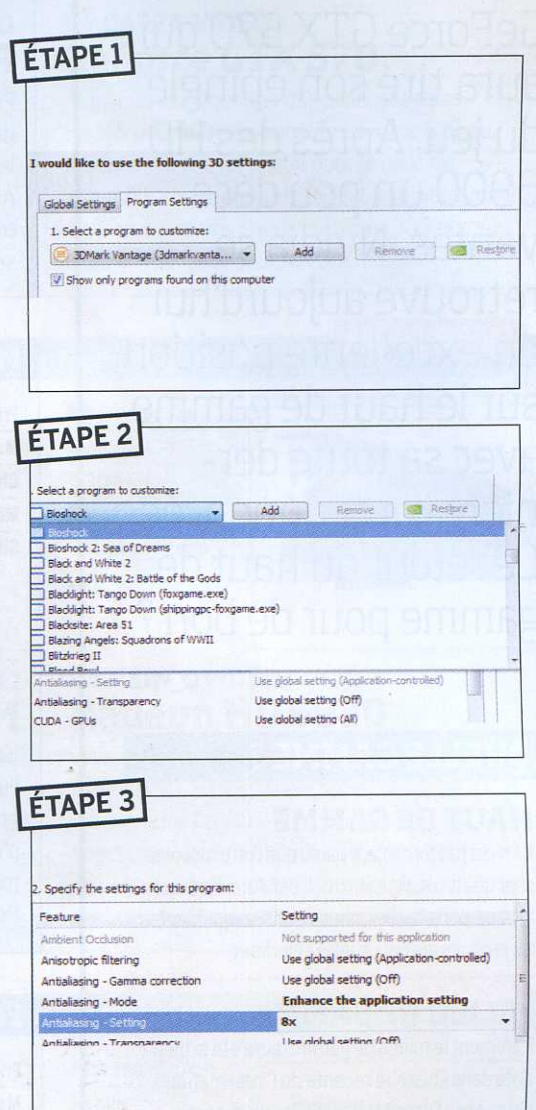
2 Antialiasing - Mode Choisissez ici « Enhance », c'est le nom donné par Nvidia pour forcer l'anti-aliasing dans les jeux ne le supportant pas nativement.

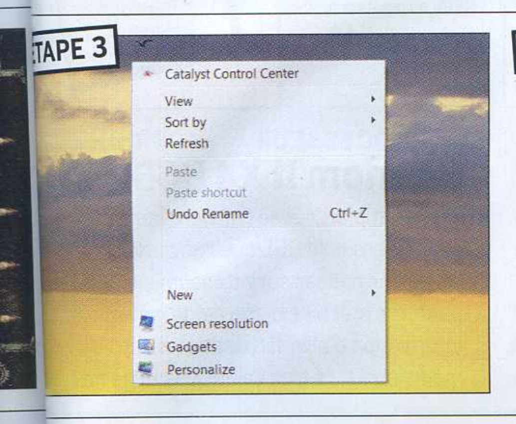
3 Antialiasing - Setting Selon la puissance de votre carte graphique et l'ancienneté de votre jeu, choisissez un mode. 4x est le minimum utile à nos yeux.

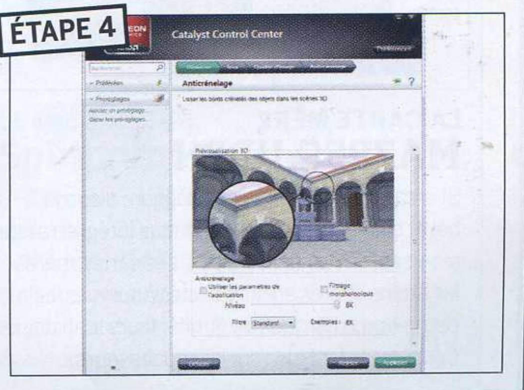
1/ Dans le panneau 3D settings, cliquez sur l'onglet « Program Settings ».

2/ Dans la liste, choisissez le jeu pour lequel vous souhaitez changer les paramètres.

3/ Reste à choisir en dessous « Enhance » et le niveau d'anti-aliasing correspondant.







À RETENIR

Blâmer Microsoft pour tout et n'importe quoi est devenu une mode. Et en matière d'anti-aliasing, ils y sont pour quelque chose ! La puce graphique Xenos à l'intérieur de la 360 est capable d'effectuer pour les développeurs, d'une manière gratuite sur le plan des performances, un anti-aliasing 4x. Résultat, pour de nombreux titres multiplateformes dont la Xbox 360 est la plateforme principale, les développeurs ne cherchent pas à savoir si leur rendu sera compatible avec l'anti-aliasing sur PC. Les drivers ATI permettent de mitiger le problème avec une option récente, le MLAA. À utiliser en dernier recours !

TOP HARD

C'est finalement la GeForce GTX 570 qui aura tiré son épingle du jeu. Après des HD 6900 un peu décevantes, Nvidia se retrouve aujourd'hui en excellente position sur le haut de gamme avec sa toute dernière carte annoncée. Le retour du haut de gamme pour de bon ?

C_WIZ

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME
Ce n'est pas forcément parce que l'on y met plus cher que le résultat sera meilleur. Attention aux attrape-portefeuilles, nous visons uniquement les produits qui ont un intérêt ludique.

MILIEU DE GAMME
Rarement le milieu de gamme aura été si bien doté dans l'histoire récente de l'informatique. On garde à l'esprit la possibilité de changer de carte graphique dans deux ou trois ans.

ENTRÉE DE GAMME
Attention à ne pas tout miser sur la carte graphique. Un processeur un minimum véloce fera la différence. Ne lésinez pas sur le nombre de cœurs.

LES PRIX
Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

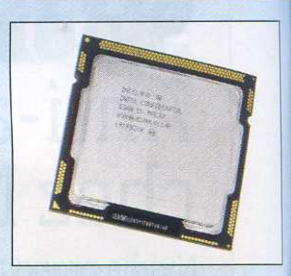
HAUT DE GAMME

Prix Environ 125 €
Marque Asus
Chipset P55
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P7P55D-E
Pour les avant-gardistes, l'Asus P8P67 est la nouvelle version abordable compatible avec les tout nouveaux processeurs Core d'Intel. Attention cependant, ces derniers ne sont pas très doués en overclocking. Attendez quelques semaines pour en savoir plus.

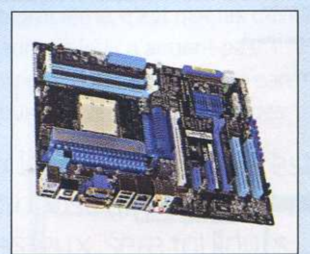
Prix Environ 270 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 2.93 GHz
Site www.intel.com



LE PROCESSEUR
Core i7 870
L'équivalent tarifaire dans les « nouveaux » Core i7 se prénomme i7 2600. Une version « K » capable de faire de l'overclocking est disponible, elle est également vendue plus cher. Comptez 15% de performances en plus en moyenne.

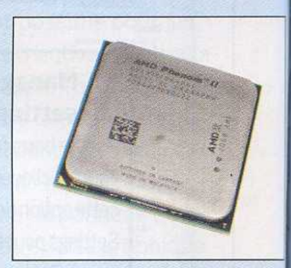
MILIEU DE GAMME

Prix Environ 140 €
Marque Asus
Chipset 890 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A89GTD Pro
L'avantage de cette carte mère est de permettre l'utilisation – à pleine vitesse – de deux cartes graphiques en simultanée en mode CrossfireX s'il vous venait l'idée de mettre à jour votre machine dans quelques mois. Une M4A89GTD Pro vous permettra d'économiser un peu plus.

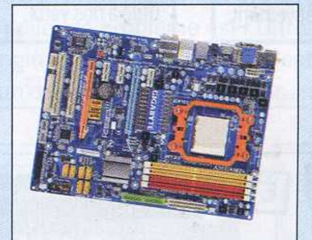
Prix Environ 170 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.5 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 970 BE
L'introduction surprise du Phenom II X4 975 BE est une bonne nouvelle pour nous : le prix des processeurs quad core d'AMD baisse encore. Résultat on peut s'offrir aujourd'hui le très bon Phenom II X4 970 pour une bouchée de pain. Chouette !

ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H
Si la carte mère qu'on vous suggère dispose bel et bien d'un chipset graphique intégré, rassurez-vous, on ne l'utilisera pas. Les cartes mères les moins chères en sont toutes pourvues, cela permet aux marques de gonfler leurs statistiques. Certaines le font bien sur les processeurs....

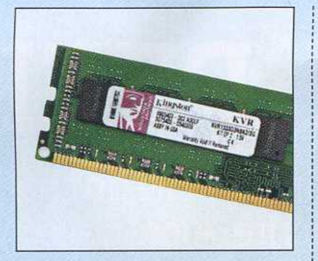
Prix Environ 155 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965
On se fait plaisir avec l'ancien haut de gamme, ce Phenom II X4 965 que l'on aime tant et dont les performances sont toujours excellentes pour une machine d'entrée de gamme en jeu. Interdiction d'aller flirter avec d'autres modèles moins chers, ils n'en valent pas la peine.

BUDGET 1020 €

Prix Environ55 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Prix plancher pour la mémoire avec une nouvelle baisse record ! Aller au-delà de 4 Go est tentant, mais n'aura pas d'intérêt si vous ne faites que jouer avec votre machine. Même si les titres sont 64 bits, ils sont rarement aptes à tirer partie de 8 Go de mémoire. Dommage.

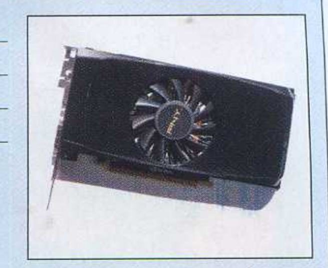
Prix Environ 200 €
Marque Intel
Taille 120 Go
Type Mémoire flash
Site www.intel.com



LE DISQUE DUR
X25-M 120 Go

Si le SSD d'Intel garde notre préférence, notez que l'autre star en la matière est le SSD C300 de Crucial. Compatible Serial ATA III, comptez un surcoût de 40 euros pour vous l'offrir. Comme toujours, n'oubliez pas d'activer le mode « AHCI » dans le BIOS avant d'installer Windows !

Prix Environ 360 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com

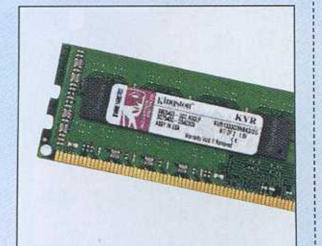


LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 570

Alors que l'on attendait des prouesses des Radeon HD 6900, ce sont les GeForce 570 qui retiennent notre attention pour le haut de gamme. La Radeon HD 6970 est une alternative légèrement moins chère (comptez 330 euros) mais un tout petit peu plus bruyante.

BUDGET 685€

Prix Environ 55 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Attention à ne pas trop tarder sur vos achats de mémoire, le début de l'année entraîne une forte demande de la part des grandes enseignes de l'informatique qui peuvent avoir un effet important sur les prix. L'effet devrait cependant être plus mesuré en 2011.

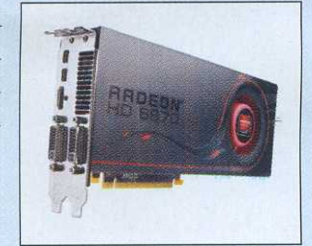
Prix Environ 90 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

Fiable et performant, le Caviar Black reste notre référence. Attention à éviter comme la peste les modèles de 2 To et ce, quelle que soit la marque. Ces disques ont de fortes tendances à la casse et nous les déconseillons jusqu'à nouvel ordre si vous aimez vos données !

Prix Environ 230 €
Marque AMD
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.amd.com

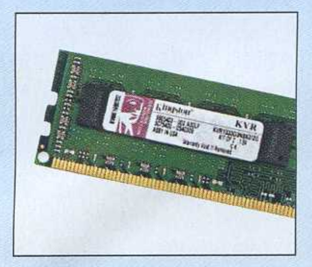


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 6870

Un excellent rapport performances/prix pour cette carte capable de dompter tous les jeux modernes, y compris avec un écran 24/27 pouces en 1920 par 1080. La Radeon HD 6950, un peu plus chère, est une autre option si vous avez peur d'être à l'étroit.

BUDGET 485 €

ix Environ 55 €
larque Kingston
réquence 1333 MHz
arrettes 2 x 2 Go
ite www.kingston.com



A MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

'oubliez pas que pour tirer correctement par-e des 4 Go de mémoire, vous devrez équiper otre machine impérativement d'un Windows 7 4 bits. C'est complètement non négociable, angez ce CD de Windows XP dans le placard, est temps de passer au XXIe siècle !

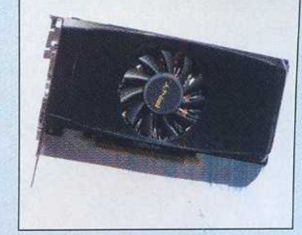
Prix Environ 50 €
Marque Samsung
Taille 500 Go
Type Plateaux
Site www.samsung.com



LE DISQUE DUR
Spinpoint F3

Le Spinpoint F3 de Samsung se distingue par son plateau unique qui réduit les bruits de frottements. Ce n'est pas parce qu'on a un budget serré qu'il faut devenir sourd. Comme toujours, Seagate, Maxtor et Hitachi proposent également des produits concurrents.

Prix Environ 170 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com



LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 460 1 Go

Vendue autrefois beaucoup plus cher, la GTX 460 avec 1 Go de mémoire est un excellent choix pour les budgets serrés. La Radeon HD 6850 offre un rapport performances/prix identique, vous pouvez choisir l'un des deux modèles les yeux fermés !

AVRIL 2001

ET POKE ET PEEK

Dans le jargon, ce petit texte introductif s'appelle un châpo et parfois, nous ne savons pas quoi y écrire. Alors d'accord, mon châpo n'est pas capsule, n'est pas haut-de-forme, n'est pas non plus melon, mais dieu merci, il est écrit.

En avril 2001, il ne s'est rien passé de notable. Je ne dis pas qu'une vieille dame ou deux ne se sont pas vautrées dans leurs escaliers en rentrant du marché, mais globalement, le monde s'est offert une bonne grosse sieste avec double dose de ronflements. Mais voilà, les petits gars de Joy ne sont pas faits pour les après-midi pantoufles/cheminées/labrador/cognac et pour ce mag n°125, ils ont la rage. Contre quoi ? Rien en particulier. Pourtant, dès les premiers textes, ils sortent la gatling et arrosent copieusement Madame La Société. Ainsi, Casque Noir balance dès l'édito un « stop aux cartes graphiques à 5000 balles » et aux PC qu'il faut changer tous les deux mois. Cyrille Baron, quant à lui, se la joue visionnaire et emmerde le politically correct (pour sacrifier au langage de l'époque) en ouvrant les news avec un texte particulièrement euh… fleuri. Aujourd'hui encore, s'il n'est plus nécessaire de changer de machine depuis la standardisation des titres next-gen, il faut bien reconnaître que le politiquement correct gagne du terrain chaque jour. À mes heures perdues, je lui ai attribué l'équation $f(x) = x^x$.



CIRAGE DE POMPES

Après un début de mag des plus musclés (je passe sur les news qui incendient à peu près la planète entière et ses environs immédiats), l'atmosphère se détend quelque peu, lorsqu'Ackboo s'émerveille de l'émergence des Pizza Tycoon, un style de jeu « sur le point de devenir un genre à part entière ». Pizza Connection 2 reçoit la note honorable de 81 %, et de façon générale, les jeux du mois plaisent aux apôtres du Stick. À tel point d'ailleurs que seul Icewind Dale Heart of Winter sera pendu en place publique, en écopant d'un 57 % tout à fait mérité. Mais au milieu de cette clémence surnaturelle, F1 Racing Championship parvient à se démarquer en récoltant un sacro-saint Megastar. Le modèle des caisses a du cachet, et Fishbone ne s'y trompe pas. Huit pages durant, il encense le titre d'Ubisoft avec moult flatteries et éloges en tout genre. Même tarif pour Desperado qui s'offre, le temps d'une petite bêta, le luxe de se faire cirer les pompes en dépit d'un gameplay déjà bien éculé.

Pizza Connection 2, la seule pizzeria du monde où l'on sert les tomates entières. Crache la tune, étouffe-toi, et buon appetito !

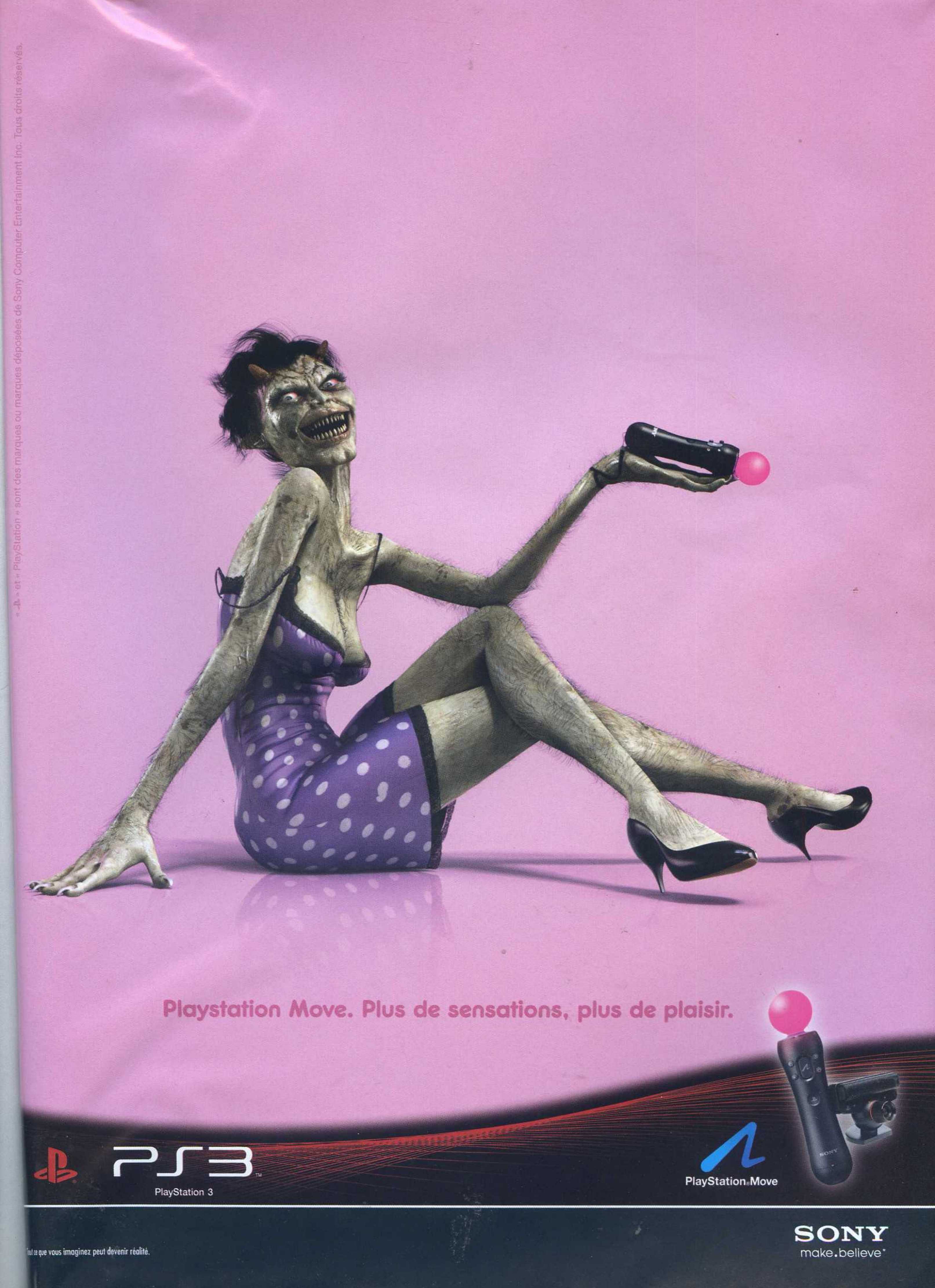


Icewind Dale, l'extension la plus bassement commerciale que j'ai vue. Une arnaque sans nom qui m'a coûté une petite fortune.

LÉGENDAIRE !

Mais en ce mois d'avril 2001, lecteur, la planète n3rd s'en foutait pas mal des tests de jeux : elle attendait la GeForce3 comme un Rmiste attend son petit chèque de fin de mois, avec une angoisse mêlée d'excitation. Hélas ! Les p'tits gars de Nvidia avaient piscine ce mois-ci et ont décalé la sortie de leur carte. Mais au diable ! Pour compenser, la rédac nous offre une petite merveille de dossier 100 % inutile sur le tuning PC. Nous y trouvions mille et un conseils pour personnaliser nos machines grâce à une tour en bois, une tour poilue, une tour au néon, mais surtout, une tour moche. Il y en avait pour tous les (mauvais) goûts ! Les mots me manqueraient pour rendre hommage à ce Grand Papier, donc je me tairai, mais sachez qu'il mérite sa place au Panthéon des Textes Géniaux de Joystick. Il est définitivement culte.

LUCKY


Playstation Move. Plus de sensations, plus de plaisir.
PS3
PlayStation 3
PlayStation Move
SONY
make.believe*
Tout ce que vous imaginez peut devenir réalité.


HOMEFRONT
8 MARS 2011
facebook.com/homefrontfrance
18
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PlayStation Network
PC DVD-ROM
KAOS STUDIOS
THQ
WWW.THQ.FR
© 2010 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. THQ, Kaos Studios, Homefront and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners. «PlayStation» and the «PS» Family logo are registered trademarks and «PS3» is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.